

Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 38.

V. évfolyam • 1993/8.

ISSN 0866-0808

COM-WARE © 1993

Ára: 99,- Ft



9 770866 080003

ULTIMA III

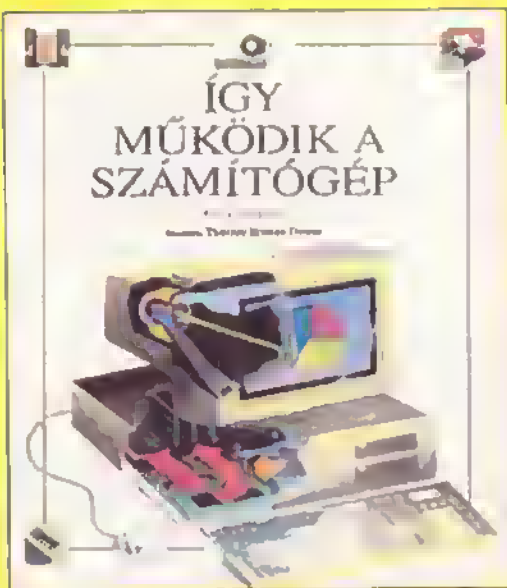
Exodus

CENTAURI ALLIANCE

BATTLE OF BRITAIN

MIGHT & MAGIC V

BETRAYAL AT KRONDOR



Eddig tíz nyelven jelent meg és csak Európában mintegy kétszázezer példányban fogyott el a számítástechnikai könyvek bestsellere.

SZENZÁCIÓ!

Szeptembertől a **COMPUTERBOOKS Kft.** kiadásában Magyarországon is kapható, magyar nyelven!

- Akarsz egy képzeletbeli utazást tenni a személyi számítógép belsejében?
- Kíváncsi vagy rá, hogy bekapcsoláskor hogyan „ébred” fel egy PC?
- Szeretnéd megtudni, hogy mi módon küldi az információkat a számítógépnek az egér, a billentyűzet stb.?
- Kíváncsi vagy arra, hogy hogyan kerülnek ki az adatok a monitorokra, modemekre, nyomatókra?
- Esetleg azt tekintenéd át, hogy miképp képes a számítógép egy különleges memóriaterületen tárolni az adatokat?

Nos, bármelyik korosztályhoz tartozol, bármilyen számítógéppel rendelkezel, bármennyi számítógépes tapasztalatod van,

Ron White: Így működik a számítógép című könyvéből ezeket mind megtudhatod.

Ron White a **PC Computing** felelős szerkesztője, és az „*Így működik...*” c. sorozat elindítója. Tehetséges író, az egyik első PC felhasználói csoport megalakítója, jelenleg az USA-ban él.

A majdnem 1 kg. súlyú, nagy alakú szakkönyv e megszokott fekete-fehér belsővel ellentétben végig színes, a benne található teljesen eredeti illusztrációk grafikusán elemeire bontják a számítógépet, és színes részletekkel mutatják be, hogy az igazán miről is működik.

Neked sem hiányozhat a polcodról. Ára: 1.999,- Ft + postaköltség

Megrendelhető postai utánvétellel a COM-WARE Kft-től, az újságban elhelyezett levelezőlappal, vagy levél útján.

FIGYELEM! A COMPUTERBOOKS Kft. legfrissebb könyvvel is megrendelhetők a COM-WARE Kft-től.

MÁR CSAK 1-2 HÉT ÉS JÖN A CoV Évkönyv '93/94.

A tartalomról:

- **A nagyok:** DORIATH, LORDS OF CHAOS 1, LORDS OF CHAOS 2, BARO'S TALE III, (melyből a C64-esek végre megtudják, hogy teleportálunk Arbona-ba), STAR CONTROL, STAR CONTROL 2, CONAN THE CIMMERIAN, WARLORDS, HISTORY LINE 1914-18, EYE OF THE BEHOLDER 2, EYE OF THE BEHOLDER III., REX NEBULAR (Kb. 80 oldal)
- **Repülőgép-szimulátor csokor:** The Dambusters, F-19 Stealth Fighter, Flight Path 737, Flugsimulator, Hell Cat Ace, Knight of the Sky, Red Baron, F29 Retaliator, Skyfox 2, Tomcat kiegészítés (Kb. 10 oldal).
- **Tökösmások:** 7Up Spot, Alien Breed Spec. Edition, Archon II., Ark Panifora, Cadaver Oats Oise, Crazy Cars III., Encounter, Face Off Hockey, Flashback, Goblins, Gold of the America, High Frontier, I Play 3D Tennis, Johnny Quest, Kryptori Egg+Editor, Lords of Conquest, Merékülős a Zoon bolygóról, NAM, Dnippiy Basketball, Piracy On High Seas, Power At Sea, RBI II, Baseball, Roy of the Rovers kiegészítés, Stratego, Street Rod 2., Traders, Wizardry, Yogri Bear (Kb. 22 oldal).
- **Plus/4 sorok:** Játékok: 3D Pool, Battery I., Culture Vultures, Időrógész, Laser Squad 1-2 végső befejezés, The Saga of Erik the Viking, Sorcerer, Wu Lung. Felhasználói: Osmo Music Creator, FU Editor, Megatoolz, Magicpoint. Prg.technika: Ogi lejártszó, Apró tippek, Plus/4 Elsősegély (Kb. 14 oldal)
- **Elsősegély rovat:** 64, Amiga, PC (Kb. 10 oldal, a PC-s rész bővült).
- **OEMO-VILÁG:** 64, Amiga, PC (Kb. 12 oldal).
- **Programozástechnika:** 64-re több apróbb rutin (mult grafikus képernyő hullámoztatása, Demo-betét, avagy a háttérben elvonuló csillagok, Karakteres képernyő rugóztatása, Art Studio kép becsíkozása a képernyőre, Mouse pointer vezérlés) mellett Star Turbo rutin ismertetése, Amigára pl. IFF képtípusok megjelenítése, IFF formátumú képek kirajzolása, File Display rutin, Demo háttér betét, valamint képernyő elcsúsztatása (Kb. 14 oldal)
- **Felhasználói programok:** C64-re Disc Doc, Interword, Interpaint, Amigára: Disk Master, File Master, Rattle Copy, Super Oupur, PC-re Norton Commander 4.0 (Kb. 30 oldal).
- **A modemokról:** BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok (Kb. 10 oldal).
- **SpV, CoV teljes katalógus,** valamint Elsősegély betűrendi katalógus.

Na, ha eddig nem tetted meg, most már nyugodt szívvel levághatod e lapba befűzött sárga csekket, és elvonulhatsz vele e legközelebbi postahivatalba, vagy OTP-be!

Az Évkönyv árát idén nem emeltük, ugyanúgy 398,- Ft-ba kerül, csak közben állam bácsi rátette az ÁFA-t, meg e kulturális edőt. Ezért hát az új Évkönyv fogyasztói ára: 449,- Ft. Neked viszont, aki előfizető vagy, átmenetileg — úgy mint tavaly — engedményt adunk, vagyis csak 398,- Ft-ot kell befizetned! Siess, nehogy megint lecsússz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg az előző két Évkönyv árát is csökkentettük, mindkettő e továbbakban csak 298,- Ft. Extra kedvezmény: az 1992-ea és 1993/94-ea Évkönyv együtt csak 647,- Ft!



Commodore Világ

V.évfolyam, 1993/8.szám

Megjelenik: '93.szeptembertől havonta

Kiadja COM WARE Kft
Felölős kiadó: Rucz Lajos
Felölősen szerkesztő: CoVboy
Borító: Interference/Sanity demo (Amiga)
Készítők: 175 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Elsőtagóly és

prg.technika rovat: Molnar Zsolt (DoT)
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)
Munkatársak: Bors Gábor (BRYAN)
Fischer Erik
Homoki Péter (HaPi)
Werner Zoltan (QAOA)

Fotók: PRACTICA BX-20
Szerkesztőség 1114 Budapest
XI Városhelyi P u 8.

Postacím COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!

Bankcím ide ne ír levelet — arra ott van
a postaió! Ezt csak akkor kell hasz-
nelni, ha postahivatalban kersz rözsá-
szin csekket, és ezen adod fel a hirdetés
díjat, rendelsz újságot. Évkönyvet vagy
egyéb papírust. Ez esetben ezt a címet
kell beírni a "pénzösszeg címzettje" ro-
vatba: OTP, Budapest, Irinyi u. 30.,
1117 (A csokt központi szelvénynek
hátdelára ilyenkor mindig írják rá
Com-Ware Kft, MNB 218-98426/41853-7
— és azt, hogy a pontot mire adod fel!).
Természetesen célszerűbb az újságban
elhelyezett sárga csekket használni!

Torjéazti:
A HIRKER (Hírlapkereskedelmi Igazga-
tóság) az ország egész területén megta-
llalható hírlapárúsító szaküzletekben és
pavilonokban, valamint kapható a kö-
vetkező üzletekben és áruhelyeken
ACOMP Kft, Bp., XIII. Szent László
u.74/A.

Kelotföld Kft. (SZAMALK) Könyvas-
boltja, Bp. XI Szekasit A u 68

Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI
Liszt Ferenc tér 9

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc,
Széchenyi u 49.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széc-
henyi u 21.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyongyos,
Szt. Bertalan u.2

CILI-BAZAR, Nyiregyháza Kossuth u 25

QUEEN Computer Shop, Debrecen,
Csapó u 15

BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemet,
Rafóczi u 2

COMPLAN STUOIÓ Kft. üzlete, Békés-
csaba, Andrassy u 50.

AXIS Kft, Baja, Szabadság u 2

TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron,
Orsolya tér 5.

RAMORG GM, Zalaegerszeg, Kossuth-
ny u 41

ISSN 0866 0808 — Patria Nyomda Rt
Felölős vezető: Bokor Gábor

A CoV kövélkázó (39.) száma
a december 13-an
kaszódó héten jelenik meg.

Tartalomjegyzék, nyaralmanek és egyebak...	1
Az 1994. ávi előfizetésről...	2
NEWS (64, Amiga, PC)	2
ULTIMA III. (64, Amiga, PC)	4
BATTLE OF BRITAIN (64, Amiga, PC)	6
CENTAURI ALLIANCE (64, ?Amiga?)	8
MIGHT & MAGIC V. — Dark Side of Xeen ([Amiga], PC)	14
BETRAYAL AT KRONDOR (PC)	21
Elsősegély (64, Amiga, PC)	30
Programozástechika	31
Grafika konverziós (64).....	31
Karakterterjesztő #2 (64).....	31
Scroll Rutin (64).....	31
Oemo betét (64).....	31
Tökös-Mások	32
Badlands (64, Amiga)	32
Bugbomber (64).....	32
Law of the West (64).....	32
Plus/4 sarok	33
Mindentele/NEWS	33
Bard's Tale III /Pigmy-CSORY	33
Pizzy III/TGMS	33
Pipemania/Ractiy	33
Blue Angel 69++ + /TCFS	33
Diamond Town (térkép)	33
PC-Info	35
A processzorokról	35
PIC megjelenítő rutin	35
Hirdetések	36
CoVboy Posta	38

Baküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Domokos Márton, Budapest XIV (64)
Erdős Béla, Budapest VI. (PC)
Fekete Zoltán, Kecskemet (64)
Juranovitz Péter, Győrszentiván (64)
Párkányi Gergő, Pécs (64)

Silku Tibor, Budapest XII. (Amiga)
Somogyi Lajos, Budapest II (Am)
Szabó Ferenc, Budapest XVII. (64)
Szilágyi Gábor, Bátorfyerenye (PC)
Tarbaj Peter, Budapest III. (PC)

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslamazt nyertek:

Csikó Tamás, Budapest III.
Kaszás Tibor, Lébény
Kiss Sándor, Bicske
Kroboth Jenő, Budapest VI.
Mavulka László, Maroslele

Pázzit János, Mezőberény
Ráczó István, Somoskőújfalu
Szabóne Polgár Edina, Budapest IX.
Tóth Miklós, Hévizgyörk
Udvar András, Budapest XII.

Nyaralmaneket postal úton juttatjuk el.

A CoV 36-ban megjelent rejtvényre helyes megfejtést beküldők között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Berényi Balázs, Budapest VI
Kiss Gyula, Paks
Knyiczár Tibor, Un

Straub György, Erd
Tóth Zoltán, Dunaujvaros

A CoV 37-ben megjelent rejtvény kérdése picit téliérthető volt, ugyanis a nap mint nap alatt nem azt értették, hogy naponta mennyi levél jött, hanem a nyár folyamán összesen mennyi levelet, illetve levelezőlapot kaptunk. A helyes megfejtés:

2000 és 3000 között

A nyaralmanek neveit a CoV 39-ben tesszük közzé.

Epp ez jutott eszünkbe...

Először is egy fontos bejelentés. Bi-
zonyára jöhetünk, ha a hirdetésekot al-
bőngésztek, hogy nem találunk olyan
kereskedelmi hirdetést, amelyben csak
postaiók van megadva. Nos, ez annak
a következménye, hogy a tisztelt hon-
atyák ez év szeptember elején módosít-
ták a Belföldi raklám- és hirdetés
tovókanyaságról szóló 1972-es IKM ren-
deletet. A Magyar Közlönyben szeptem-
ber elején megjelent 14/1993 IKM ren-
dellet szerint Posta úton történő keres-
kedelmi tovékenységek hirdetésében a
postaiók mellett cégeknek a telephelyet
(esetleg üzlethelyiséget), megánszámó-
lyok, egyéni vállalkozók esetében pedig
a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is

fel kell tüntetni. Mindezen túl közölni
kell a kereskedelmi tovékenységet foly-
tató hivatalos elnevezését is, cögnél a
cégnevet, ami a cégbíróságon be lett je-
lentve, egyéni vállalkozók és magán-
személyek esetében pedig a nevet. A
rendelet szerint a hirdetést toladó/leköz-
ló agytemleges felelősséggel tartoz-
nak a rendelet betartását illetően, egy-
szóval nem óhajunk büntetéseket fizet-
ni. Magoldás: aki továbbra is postai-
ókon keresztül kíván kereskedni, az
mejd hirdet ott, ahol tud. Vonatkozik az
a „fantáziennevekre” is! Ha valakinek
nincs cégbírósági bejegyzése, a lan-
tomnév mellett lesz szíves közölni a bo-
cses nevet is! Köszönjük!

A CoV 1994 évi előfizetése

Mint ahogy azt tavaly is megtettük, ezúton köszönjük meg annak a minőségnek és tömeges olvasónak a bizalmat, akik 1993 évben is előfizették lapunkat. Reméljük nem döntöttek rosszul, és jövőre is előfizetőink maradnak. Telemásztasan — elenyésző mértékben — idén is volt reklamáció, de ez számunkra nem haladta meg az 1 %-ot, és általában túlnyúló kivétel a probléma miatt következett be (pl. leesett utközben a címet tartalmazó etikett, s visszajött a küldemény). Az ilyen panaszokat általában postafordultával orvosoltuk. Sokan reklámláltak a sérülésálló csomagolást. Nos, el kell mondanunk, hogy az előfizetési díj azért kedvezményes a fogyasztói árhoz képest, mert jó pári költségvetést megpróbáltunk minimalizálni. A jelenleg használatos boríték pl. az APISZ-ban 7,50-ba kerül. Valószínűleg tartjuk, hogy ha a belső ütésálló nyílónal bélelt, és kívül is vízálló, kb. 60.- Ft-ba kerülő boríték költséget külön felszámítanánk, az előbb említett emberkének is inkább az utca végett meg az újságot, *„mert ott alacsonyabb”* lenne. Ha a lap mondjuk 500.- Ft-ba kerülne, akkor belátna a kalkulációba az ilyen jellegű csomagolás is.

Vegre eközött azokat is, akik rendszeresen a határhírtől keltették, is kellett dobniuk, hogy egy lap alatt a biztos találat a biztos vevőket jelenti, mi pedig büszkén jelenthetjük ki, nem véletlenül került a borító górcsőre a „**LEGNÉPSZERÜBB**” jelző. Havonta jelenik meg a **SAJTOTERJESZTÉS** c. lap, amely negyedévente közléstesi a posztai teljesítésre átvett példányszám alakulását. Elmondhatjuk, hogy az ott található statisztikai adatok alapján 1 év elteltével is a legnagyobb példányszámmal képviseltetjük magunkat az ország — számítástechnikai témában megjelenő — lap között. Az addigi előfizetési csekkel-mizériát is jelentősen egyszerűsítettük. Tavaly felvetettük, hogy ezért nem kellünk csekkel az utcai árusításba kerülő lapokba, mert mindig kísértett az agyunkban száz-százra küldhettük postán a kért előfizetési csekkeket, magunknak jelentős költségcsökkentést okozva. Igen jó visszajelzéseket kaptunk a befűzött sárga csekkekkel kapcsolatban, így tehát ezúttal csak a következőt kell tennetek.

• Vágjátok le a befűzött előfizetési csekkel a szaggatott vonalról (és nem ott, ahol tűzve van az újság);

• Töltsétek ki 3 helyen a címeteket (IRÁNYÍTÓSZÁMMAL);

- A csekkel közepő határoson megjelölt negyzetbe tegyék egy 'X'-et, ha 1993-ban is előfizetők voltak;
- Elviszitek a csekkel egy OTP-be vagy egy postahivatalba, és feladjátok.

Az 1994. évi előfizetési díj:

1.188,- Ft

Ennyi szerepel a csekken is. Ez több, mint tavaly volt és most egy picit visszarettenthet arról, hogy kellesse kapcsolj és gőzt adj az OTP vagy a Posta irányába, de ne feledd a következőket:

- 1994-ben nem 9, hanem 12 szám fog megjelenni, vagyis havonta összesülhetsz abban az örömben, hogy az első között lesz egy CoV belső tulajdonosa;
- 1994. január 1-től megint átszerveződik a Hírlapkezeléssel Igazgatóság. Ez az átszervezés nemcsak a zökkenőmentes lesz. Nem aggódunk, ha nem fordult volna elő két éve az akkori átszervezés közepette, hogy a SpV 25. száma és a CoV 12. száma bizonyos területeken elfelejtett megjelenni, illetve volt ahol több helyes csúszással jelent meg és csak pár napig lehetett kapni. Ezért, ha előfizető leszel, nem fényes az a veszély, hogy me ezt hallod az újságostól „Még nincs”, holnap pedig „Csak pár darabot kaptam, és már elfogyott”. A postai teljesítésbe kerülő mintegy 9.200 példányból vidékre úgy 5.000 jut. Ezt összeadva szét 19 megyére, nem nehéz kiszámolni, hogy alig több mint 200 példány jut egy megyére, vagyis egy-egy városban belül egy-egy újságos nem túlszámol, ha azt mondjuk, max. 2-3 példányt kap. Nos, meg lettél győzve?
- Egy év elteltével nyugodtan jelenthetjük, az az 1.188,- Ft sem olyan nagy pénz: 6 db lémkétszáz, vagyis a tenyeredben elfér, de ezúttal sem tudsz venni belőle 50 db buszjegyet...
- Előfizetéssel 1 számot a jelenlegi áron, vagyis 99,- Ft-ért biztosítunk. Mint azt már a múltkor említettük, sajnos mi sem tudjuk elképzelni a kényszerű áremelést. Állam bácsi mindig újabb trükköket talál ki, hogy felfofozassa a „költögetési hiány” nevű zsálot. Erre volt jó példa az április 1-től könyvekre, lapokra bevezetésre.

lett kulturális adó, illetve augusztus 1-től az ÁFA emelése. Bármennyire is hiheletlen, de még az 1992. évben beérkezett előfizetési díjak után is be kellett fizetniük idén augusztusban utólag az ÁFA különbözetét. Igeretünknek megfelelően előfizetőink mindentől függetlenül változatlan áron megkapták és meg is kapják az idei számokat. Azok viszont, akik idén nem fizetnek előlapokra, a jövő évben várhatóan mintegy 20 %-kal drágábban kaphatnak hozzá kedvenc kiadványukhoz.

- Előfizetési tevékenység 1994. január 1-ig is lehet majd, de mai csak fogyaszti áron;
- Azok, akik 1993. december 31-ig feladják az előfizetési csekkel, ismét örülhetnek sorsolásokon vesznek részt.

A következő nyeremények kerülnek ki sorsolásra:

- 1 db. hordozható stereo kódkazettás rádió-magnófon
- 1 db. 8 nyelvű, mintegy 100.000 szót és kifejezést felismerő elektronikus zsebszótar
- 1 db. menager kalkulator
- 3 db. Walkman (sétálómagrio)
- 5 db. mikrokapcsolás Quickshot Joy stick
- 10 db. zsebszámológép
- 20 előfizetőnk 1-1 CoV-os pótlót nyer az általa kiválasztott minijával és méretben.

Ennyi Nos, ha meg az éjlemben állnál, kezdedben a csekkel és a 6 db. lémkétszáz: sal, annyit inegsúgunk, hogy jövőre is találunk havonta sorsolást az előfizetők között. Viszont a változatosság kedvéért nem lesznek, hanem pótlót fognak gazdára találni.

Na, most már mehetsz! Mi, hogy négykor bezzát az OTP? Nem baj, a posta még nyitva van.

Ja, meg valami. Ez évi utomezősünkben annyi a változás, hogy a 38-39. szám nem vontuk össze (ezt gondoljuk nem volt nehéz kitalálni). A jövő évben várhatóan a 7-8. szám lesz összevonva, július-augusztusban (az a 46-47-es, ha jól számoljuk), az egyes számok pontos megjelenése mindig benne lesz az előző szám impresszumában.

Adventure/RPG

— 64 —

Látott már valaki jól működő RPG-t 128 blokkban? Ha nem, feltétlenül nezzon bele a *Ralph Pruscher* által megvalósított **MAGIC STONE**-ba. Mivel az idő rövidsége miatt nem jutott idő hosszabb tesztelésre, kíváncsian várjuk, vajon mi minden tört bele a programba azokból a dolgokból, amelyek megszokott esetben legalább egy oldal terjedelmű igényelnek. Mindenestbe a játék kezdetén még minden megvan, ami egy jó RPG-hez elengedhetetlenül szükséges (utána meg úgyis kifogy — CoVboy).

— 64 —

Újabb lehetőség nyílik arra, hogy eddig elcsúszott angol nyavutásunkat tovább fejlesszük, csiszolgassuk. Csek be kell tölteni a **THE GUILD** által írt **TIMELORD'S AMULET** című szöveges kalandjátékot, s máris készülhetünk a középkori nyelvviszsgára. A program hátránya, hogy nem eléggé halad a korral, ezen meg nem nagyon ismeri fel a mostanában egyre jobban elterjedő rap-english kifejezéseket (pl. *Haj Gáz, vagy Yikez!*).



— PC —

Az **FTL** jövőtől várhatóan csak a PC-sel élvezhetőnek megjelent a **Dungeon Master 2**. A játék alcíme: **Legend of Skull-deep**. Is sugallja alaposan a koponyánk mélyére nyúlhatunk, ha betöltjük a játékot. Még ilyen bonyolult menürendszer...

— PC —

A gyilkolászás örömeit elhagyjuk ki az **Infogrames** nagysikerű játékának az **Alone in the Dark**-nak a folytatásában. Változatosabb figurák, pergő cselekmények, izgalmas 3D hatás teszi élvezetesebbé ezt a nagyszerű a játékok (kép jobbra).



Most a kard fogja a kard, vagy fordítva?

Arcade

64.

Hihetetlen, hogy 1993 végétől valaki olyan programmal próbáljon szerencsét, amelynek grafikája láttán meg a jó öreg Spectrum is elszegyenlőné magát. Az eddig szerencsére még nem sok vizet zavart **BONNY PRODUCTIONS** megis ezt tette **PUNICA-GAME** című ügyességi kategóriába tartozó bozadatyával. Nem is érdemelne említést a játék, ha nem volna néha szükség az ilyen példákra ahhoz, hogy legalább a közepes minőségű szoftverek élvezni tudjuk.

— 64, —

Vegyünk inkább egy ellenpéldát. A **COSMOS DESIGNS HEAVENBOUND**-ja — bár tagadhatatlanul emlékeztet a **Crastus** grafikájára — úde színloft az a havi újdonságok palettáján. Bizarr ötlet, hogy törpe-elefántunkkal a felhők közt kell a Monyoriszagig ugrálnunk, de már megszokhattuk, hogy a C64 nem ismer lehetetlent.

— 64, Amiga —

Ha gyilkolászni támad kedvünk, ne habozunk kipróbálni a **STREET SOFT**

MUENSTER legújabb termekét, a **KILLING ROAD**-ot. A nem éppen human beállítottságú csapat segítségével vegye halomra lőhetjük a goideszűző gyerekeket, lemeszárthatjuk a babakocsi tologató kismamákat, kinyithatjuk a botoskáló öregeket és szitává lövhetjük a csordában közlekedő tisztelendő urakat. Mivel az szerencsére nem egy politikai újság, csak annyit jegyeznék meg, hogy ez az utolsó ötlet minden valószínűség szerint a szélsőneobaloldali liberáliszevistikonzervatívultrajobb ötlete lehet.

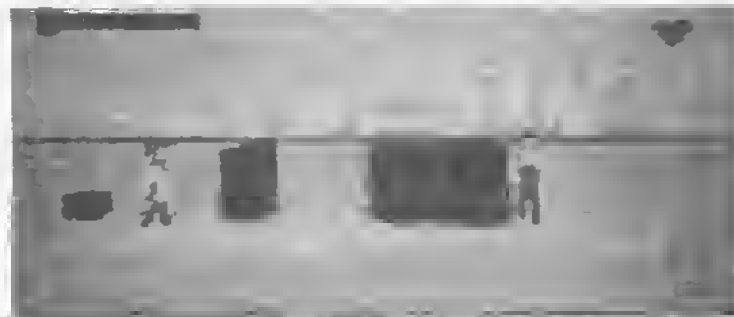
— 64, Amiga —

Kezdetben vala a **Katakia**, mely szinte megelőzte korát. Aztán vala **Oenaris**, mely meg egyezett az előbb említettel, csak kisebb helyet foglalt. Aztán jöve az **Enforcer**, mely csak az alapötletet tartotta meg s most itt a **PARSEC** a la **Magic Orsk**, mely a legendás ósprogram továbbfejlesztett változata. Aki esőleg nem ludna, egy öreletes úrhajós lovoldozesről van szó, melyben újabb és újabb eltenseges alakulatok elpusztítása a feladatunk. Aki a részletesebb történetre is kíváncsi, az az első menüben megnézheti a teljes intrót is.

A **Tenract** című program megjelenésekor már utaltunk arra, hogy a megvalósítás során az alkotók elég sok mindent felhasználtak a **Turrican** című sikerjátékból. Most — amikor már Amigán a **Turrican 3**-nál járunk — a **TENRACT 2** megjelenésekor nem sok változásról számolhatunk be. S mivel minden maradt a régiiben, és az első rész semmire arított hangos sikert, nem egészen világos, hogy a **CP VERLAG** miért erőlteti ezt az eredetinek semmikeppem sem nevezhető stílust. Ha valaki rájönne esetleg, feltétlenül tudassa velünk is.

— Amiga, PC —

Juhéee! **ELITE** rajongók figyelem! Megtorlont a nagy csoda. Hícsivel az **ELITE Plus** után, és sokkal egy hosszú-hosszu folytatásos **ELITE 2** puzzle-leírás előtt (ez utóbbi csak vicc volt), debutált a piacon a **GameTek** jövőtől az **ELITE 2** A **FRONTIER** alcímet viselő játék azok közé tartozik, amely kemény 90 %-ot kapott a külföldi tesztesek során, meg Amigára is!! Na, mire vártok, ismét meghódíthatjátok a galaxist. Szóval mindenképpen érdemes beszerezni!



Szia ICA csak nem Te is pun vagy? — Punica Games (64)



Műholdvevő rendszer SAT nélkül — ELITE 2 / Frontier (Amiga)

Szimuláció/Sport

64.

Újra dühöng C64-en a fociról. A gyűjtők újabb és újabb rohamot indítanak a készletekből még hiányzó programok megszerzésére. Micsoda kislúrás, hogy a régióket is nehéz megszerezni, s máris újabb focimanagert tűnik fel a színen. Bár a **KULT** eredetileg kazettára tervezte a **SOCCER CUP 2**-t, játékonny cracker-ek pusztító önzetlenségéből a drive tulajokat is szeretnék megörvendeztetni a stílus újabb tagjával.

— 64 —

Ha már a sport-témájú anyagokat tartunk, ne feledkezzünk meg a **MAGIC OISK** által terjesztett hepatitis járvány mellett legújabb

tenisz-programjunktól, a **PLAY A MATCH**-ről sem. Bár a játék szinte logyözhetetlen, és — mint a címe is mutatja — nem tud többet egy-egy mérkőzés lejátszásánál, de legalább ionda is, így hamar el tudjuk dönteni, hogy minőségileg hová soroljuk.

— PC —

Ha belegondolunk, hogy alig pár hónapja jelent meg az **ORIGIN** kiadásában **Chris Roberts** feledhetetlen (szerintem inkább feledhető — **CoVboy**) méretű **Strike Commander**-e, és tudomásul vesszük, hogy itt van legújabb alkotása a **PRIVATEER**, akkor igencsak elgondolkodhatunk? Ennek az ürgének vagy likertestvére van, vagy nem normális, vagy nem aludt egy percet sem azóta. Egy biztos, mi csak

akkor cserélőnk vele, amikor éppen a bankba megy. Ja, a játék ezúttal csak 18 mega, és nagyon **Wing Commander** szagú.

— Amiga 1200, PC —

Az **OCEAN** úgy látszik csipkedni magát az utóbbi hónapokban, mert szelelné behozni az előzőekben összeszedett lemaradásait. Most az **F-19 Retallor**-t szeretnék újból elni, T.F.X. (**Tactical Fighter Experiment**) című alkotásával. A játék 386-oson, legalább 25 MHz-en már élvezhető is. Az akciójelenetek nem sikerültek rosszul, a Training opció pedig meglehetősen a játékkal való ismerkedést. Ez a szimulátor véleményünk szerint ambarközeli, mint a **Strike Commander**. **AGA** mellett **CD-ROM** változat is beszerezhető!



Chis! Hat sosem lesz ma nyugtunk? — PRIVATEER (PC)



Ó éhón ez a játék — T.F.X. (A1200)

Logikai/egyéb

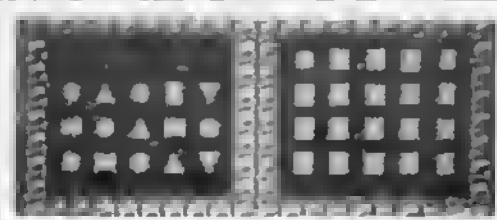
— 64 —

Miközben hetek, sőt hónapok óta **EMS** és **XMS** memóriákról vitatkozunk, nem árt néha saját agyunk képességeit is tesztelni. Erre a célra az újdonságok közül az egyik legalkalmasabb program a **THINK FAST** címet viseli (kap jobbra), és a **ROUGH ARTS** termeként lopódzott be a közudatba. A

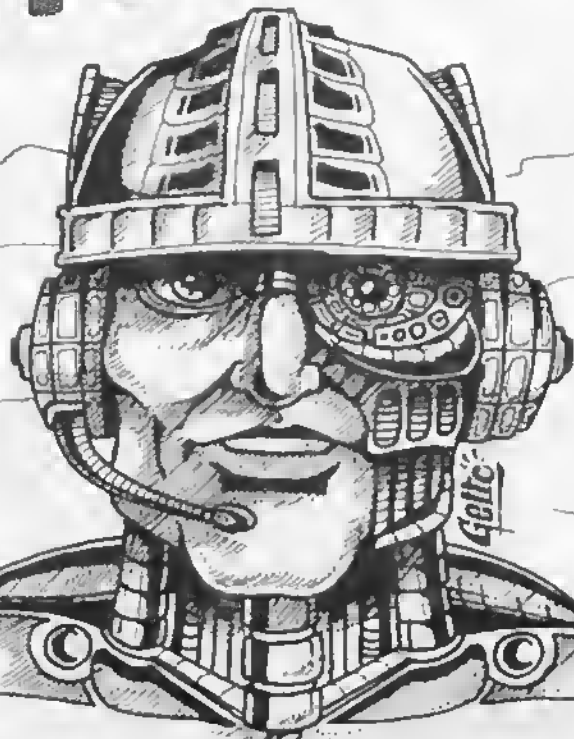
játék lényege, hogy az egyik oldalon megjelenő négyzetek öt ábrát — azok eltűnése után — a túlsó oldalon reprodukáljuk. Mivel a rendelkezésére álló idő egyre rövidbebb, néhány perc elteltével máris lehetetlenül nehéz feladatunk lesz.

— PC —

Regen volt már sakk! Itt a **Capstone** új sakkja a **T2 Chess Wars**, ami méltán lehetne **Battle Chess 5000** is! Csak 16 MB!



ULTIMA III.



És eljött a harmadik rész is. Kicsit szomorúak vagyunk, mert erre a reakció úgy látszik, valami átok ült. A C64-es változat annyira használhatatlan volt, hogy már több hónapja le is formáztuk. Az Amiga változat kifogy a karaktergenerálás után, a PC változat meg nincs a birtokunkban. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy nem akartuk a sort átlapni, vagy megszakítani, ezért hát egy angol nyelvű irodalomra támaszkodtunk eme leírás elkészítéséhez, a tesztelés sajnos azonnal elmaradt. Így már előre elnézést kérünk mind azoktól, akik úgy érzik: valami „sántít” a leírásban, igérjük, amint lesz egy működő ULTIMA III. a birtokunkban, az esetleges pontosságokat utólag meg fogjuk ajánlani... Tényleg, nem tudna valaki küldeni egy működő változatot, mondjuk C64-re?



A játék elején a karaktergenerálás szinte teljesen megegyezik az első két részel a különbség mindössze annyi, hogy most egy négy karakterből álló csapatot kell irányítanunk. Nemi javaslat a karakterekhez:
Fighter —> Dwarf
Ranger —> Dwarf/Human/Bobbit
Wizard —> Bobbit
Barbarian (hm, érdekes egy osztály) —> Dwarf/Human/Elf

Cleric —> Fuzzy
Thiel —> Fuzzy/Elf
Druid —> Fuzzy/Bobbit

Mielőtt belekezdene a játék megoldásába, következzen néhány vásárolható lipp és egyéb hasznos info:

Profetciák (előtte az ár aranyban):

100 — You'll learn of marks and playing cards and hidden holy shrines (Meg fogsz ismerni jeleket, kártyákat, és elrejtett, szent kápolnákat).

200 — Of marks there are but four: Fire, Force, Snake, King (Jelekről szólva, 4 van belőlük: Tűz, Erő, Kígyó, Király);

300 — Learn their use in Devil Guard or death you'll surely bring (Tanuld meg a használatukat a Devil Guard nevű helyen, vagy biztos halál vár rád);

400 — Shrines there are but four to which you go and pray (Négy olyan kápolna van, amelyet fel fogsz keresni mádkozás céljából);

500 — Their use are innumerable and clues throughout I say (Szamlatalan módon használható, és nyomra vezethetnek);

600 — Suits to number four, called Sol, Moons, Death, and Love (Ruhákból 4 fajta van — Nap, Holdak, Halál, Szeretlem);

700 — Unto the Monitors thou must go for guidance from above (Monitor felé kell menned, hogy segítséget kapj „felülről”);

800 — To aid thee in the cryptic search, to dungeons thou must fare (Hogy rejtélyes kutatásodat megkönnyítsd, labirintusokba kell utaznod);

900 — Thine seek out the Lord of Time to help you if he cares (Keress meg ott az Idő Urát, aki segíthet, ha akar);

Kocsmal infók (kocsmáros dotálása):

10 — Ambrosia, ever true of it? (Hallottál már valaha Ambrosia-ról?);

20 — Dawn, the city of myths and magic (Dawn a mítoszok és a mágia városa);

30 — The conjunction of the moons find link (A holdak állása összefügg egymással);

40 — Nasty creatures, nasty dark, sure thou really fore thou embark (Rusnya szörnyek, rusnya sötétség, legyél teljesen felkészült, mielőtt odahajózol [??]);

50 — None return, or so I'm told, from the pool dark and cold (Ugy tudom, senki nem tér még vissza a sötét és hideg tóból);

60 — Shrines of knowledge, shrines of strength, are all but lost into the brink (A tudás és az erő kápolnáit mind elvesztet a szakadékokban [??]);

70 — Fountains fair and fountains foul are all found in dungeons' bowels (A jó és a gonosz hatású források mind a labirintusok mélyén találhatók);

80 — Exodus: Ultima III, which is next? Now could be (Hehehehehe);

90 — Seek ye out the Lord of Time and the one way is as sure find (Keress meg az Idő Urát, és biztosan megtalálsz a helyes utat);

Falubéli pletykák és titokzatos írások:

■ Cards are useful — SEARCH for shrines (A kártyák hasznosak — keres kápolnákat);

■ The King favors a Mark — SEARCH for cards (A király kegyesen viselkedik a játékok iránt — keres kártyákat);

■ Seek ye the Mark of Kings — DIG carefully (Keress meg a királyok jelét — áss gondosan);

■ You need a Mark to pass — DIG up Exotics (szükség van egy jelre a továbbjutáshoz — áss elő Exotica-cuccokat);

■ Marks gained in dungeons — DIG in Islands (A kártyák a labirintusokban szerzhetőek be — áss a szigeteken);

■ Hot metal leaves a Mark — Baby Bob, Bring me Bucks (A forró fém egy jelet hagy maga után — Bob baba: hozz nekem néhány dolcot);

■ Marks are useful — Seek the Jester in Castle Fire (A jelek hasznosak — keresd meg a bohócot a Tűz Kastélyban);

■ A Mark helps invoke the Snake — Jester says: West 8, South 35, Invoke the Silver Snake (Egy jel segít megidézni a kígyót — a bohóc szerint menj 8 lépést jobbra, 35-öt előre, és idézd meg az Ezüst Kígyót);

■ Conjunction of the moons find Link — Lord of Time says: Love, Sol, Moons, Death (A holdak állása összefügg — az Idő Ura azt mondja, hogy Szeretlem, Nap, Holdak, Halál);

■ Only Exotics protect you from great evil — All else fails (Csak az Exotica dolgok védnek meg a nagy gonosztságtól — minden más csődől mond);

■ Circle of Light: YELL 'EVOCARE' (A Fénykörnél kiáltsd azt, hogy 'EVOCARE');

■ Seek the Shrines of Truth — Exodus is four as one (Keress meg az igazság kápolnáit — Exodus négy, mégis egy [??]);

■ Seek ye the Dungeon of Fire — INSERT cards into EXODUS (Keress fel a tűz labirintusát — insertálj kártyákat EXODUS barátságba);

■ Beware the Fires of Hell — PRAY for the invocation, PRAY in the Circle of Light (Óvakodj a Pokol Tüzeitől — imádkozz segítségért, mádkozz a Fénykörben);

■ Dawn lasts but a moment (A hajnal csak egy pillanatra tart);

Egy megjegyzés: a fordítás során nem ügyeltünk sem a szó szerinti átültetésre, sem a költői hatásra, igyekeztünk inkább érthetően fordítani.

A Holdkapuk (Moon Doors) használata:

Mint már többször olvashattuk, a holdak állása nem független egymástól, a Sorsaró

szerte sok helyen megtalálható Holdkapukat betolyásolták a következő módon, az első hold azt mondja meg hol található éppen Holdkapu, a második pedig azt, hogy a Holdkapu hova visz minket (még egy láblázat)

Holdj/hely	Hold2/cet
0 — EK-sarok	0 — EK-sarok
	1 — Nyugati sziget labirintusa
	2 — A három negyzet területe
1 — Nyugati sziget labirintusa	3 — Déli part
	4 — A 3 negyzet területe
2 — 3 negyzet területe	5 — Exodus kastélya
	6 — Devil Guard
	7 — Az Idő Utvesztője
3 — Déli part	0 — EK-sarok
	1 — Nyugati sziget labirintusa
	2 — 3 negyzet területe
4 — 3 negyzet területe	3 — Déli part
	4 — 3 negyzet területe
	5 — Exodus kastélya
5 — Exodus kastélya	6 — Devil Guard
	7 — Az Idő Utvesztője
	0 — EK-sarok
	1 — Nyugati sziget labirintusa
6 — Devil Guard	2 — 3 negyzet területe
	3 — Déli part
	4 — 3 negyzet területe
7 — Az Idő Utvesztője	5 — A Kastély
	6 — Devil Guard
	7 — A Labirintus

Ja, még valami. A holdakat az a két kis bi**ba** (bimmbem) akarja jelképezni a képeinyó tetején. Akkor most tényleg következhetsz a megoldás:

Hogy Oawn városát megtaláljuk, menjünk Lord British kastélyához, mozogjunk nyugatra 8-at és délre 35-öt, és várjuk meg (PASS sokszor), amíg mindkét hold 0 állásba kerül. Most akár be is léphetünk.

Ambrosia, az elveszett kontinens felkutatása: Szorazzunk egy hajót, keressük meg az örvényt, és menjünk be. Rövid idő múlva a program halálunkról tájékoztat, de nem kell neki bedőlni. Ambrosiába vigyünk minimum 4 kulcsot, miután a kijutás egyetlen módja az, hogy szerzünk egy hajót, odahajózunk egy zárhoz és kinyitjuk. A 4 kapu Ambrosia földjén található.

Erő: ONY, Ugyasság, OK, Intelligencia: ENY, Bölcsesség, EK.

Egy-egy kapunál mindig van egy negyven fontos teendőnk: kerjük az egyéb (Other) opciót, majd kutassunk (SEARCH) így megtaláljuk a Sol, a Moons, a Daath és a Lova kártyákat.

A hajószállítás leggyorsabb módja: ha egy kalóz szemet vetett ránk, és kijött a partig, akkor sétáljunk mellette, és vágjuk jól poán. Győzelem esetén miénk a hajó (veleség esetén kisse máskepp alakultnak a dolgok...)

A Fire, Force, Snake és King jelleme: megszerzéséhez keressük fel a Tűz Labirintusát, amelyet 3 oldalról táva vesz körül (ide úgy lehet egyszerűen eljutni, hogy Lord British kastélyától követjük a partvonalat délkelet felé, a labirintus egy sötét erdőben van elrejtve). Az útvesztőben másképp járunk (időnként találunk egy (?) meleg pontot a falon, ha valaki megérinti, akkor máris miénk az egyik jelle. Ezeknek a jelleknek nem csak eszméletlenek van, hanem végre valami hasznukat is vesszük.

King: Több HP-t szereztünk és magasabb szintre jutunk a segítségével.

Fire: Ha nálunk van, a lavában sétálgatva nem ér sérülés;

Snake: Ennek birtokában bántatlanul továbbmegyünk a Földkigyó;

Force: Az energiamezőkön sérülés nélkül átsétálhatunk átata;

Exotic-cuccok: A legnagyobb jószág fegyverrel. Az Exotic-fegyverek valamelyik szigeten találhatóak, Fawn városának közelében. Szálljunk partra az egyikre, és ássunk (Other, Dig). Ha ott a választ kapjuk, hogy „Not here”, akkor mozogjunk egy másik pozícióba, asztalig egy másik szigetre. Az Exotic-vadászok az előző helytől délnyugatra lévő öböl egyik szigeten van, teendőket ld. lent.

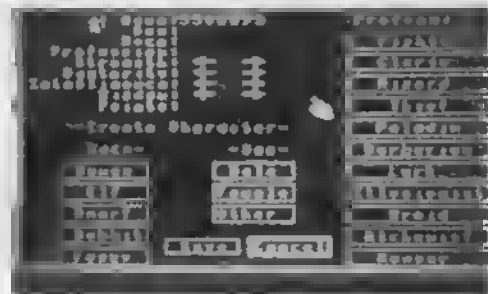
Néhány általános tanács a vágjáték előtt:

- Gyűjtsünk minél több HP-t gyűjteni, és minél magasabb szintre eljutni
- Gyakoroljuk a harcot addig, amíg nem megy minden flottul és reflexszerűen
- Célsszerű elcsévegni a városlakókkal, sok érdekes dolgot elkönyognak

Ha mindenkinél Exotic fegyver és ruha van, akkor szerezzünk egy hajót, és irány a kikötő, ahol a Földkigyó (Earth Serpent) telel. Kiáltunk neki oda (Yell, EVOCARE), mire átkerülünk a túlsoldalra. Most menjünk a kastélyhoz, szálljunk partra, és lépünk be. A kastélyban addig mon-

junk előre, amíg meg nem látunk egy szörnyet, m. forduljunk balra vagy jobbra, bele a lavába (ahol az energiamező és az őt van, ott az ut szépen visszakanyarodik, és a bejáratához vezet). Amint túljutunk a laván, valamir meg fog támadni. XL-es sarkány, L-es sarkány, esetleg griff, természetesen több is jön. Csak óvatosan: ezek keresztül tudnak lőni az egész képernyőn! Miután megszabadultunk tőlük, menjünk tovább, hamarosan újabb csapat sarkányba botlunk. Nyugodjanak békében... Ezek után menjünk északra felé, közben lesz dotgunk néhány Balron-nal (esetleg másfajta démonnal), de csak tovább északra. Hirtelen mindenféle durrogások keletkeznek körülötünk, célszerű kikerülni őket. Ja, a kastélyban nem működik az időstop, senki ne is próbálkozzon.

Irány továbbra is északra. Újabb adag sarkányvadászt után menjünk keletre, ha a bejáratnál nyugatra mentünk, vagy nyugatra, ha a bejáratnál keletre mentünk. Utközben találkozzunk egy „Halál” felirattal is, de ez senkit ne zavadjon, irány egyenesen a lava Némi további gyaloglásra után láthatunk egy furcsa szögletes izét, emin egy csomo szin villog. Ez lenne a híres Exodus. Egy nyamvadt gép... Mielőtt még valaki nagyon sötét odamenni próbálna, elárulhatjuk, hogy az előttünk lévő padlóelemek megtámadnak minket, ha közelebb megyünk. Célszerű harc-módban közelíteni, a karaktereket egy vízszintes arcvonalba álltva. Amint valaki megsebesül, kezdünk el csepegni az Exotic-fegyverekkel. Miután az összes padlóelemet felszedettük, menjünk oda végig szelelt Exodus barátunkhoz. Semmi aggodalom, csak egy gép, nem fog támadni. Vagy mégis?



Oiohajban annyit. Az ULTIMA IV. mai egy komolyabb alkotás, még C64-en is, legközelebb azzal fogunk foglalkozni.

A 64-SZOLG ajánlata C64-re, kazettára

C113A: Hysteria / Sector 90 / Kat Trap / Tranter / Balletje de Luxe / Out Run / Bob Sligh / Livingstone / Breaker / Angle Bell / Indoor 1 / Landing On Planet / Confuzion / Bristles / Best Betty Burt / Big Trouble In China / Footballer of the Year 1 / Championship Sport 1

C113B: Crazy Paving / Star Wars Droids / Vengeance / A.R.G. / Combat Zone / Rugby Simulator / Sunstar / Agent X.2 / Nightshade / Helicopter Jagd / Yo-Yo / Bocce Balls / Bmx Simulator / Risk / Armouredillo / Psycho Soldier / BMX Kidz Tr

C114A: SS Panzer / Powertama / M.Scream / Bosconian / Base 3 / Soldier of Light / Toptuel Challenge / Slayer / Alcon / Int. Speedway / Midnight Patrol / Space Racer / Starray / Ninja Massacre / Dynam-X / Varidian / Cave Guennio / Super Sc. Simulator

C114B: Centurions / Mean Streak / Deliverance / Flying Shark / Cp America / Renegade / Rampage / Buccaneer / Marauder / Malom / Cave Climber / Gryphon / Escape Paradise / Morpheus / Werewolves / Hummdrigger / Indoor 3 / Art Studio V2 3

C115A: Tili Tili / Reversal / Hit It / Monkey Street / No Dueper / Brit / Jimmy Soccer / Cross It / Clone / Int. Ice Hockey / Death Ride / 10th Bowling / Moonswapper / Cylon War

C112B: Tiger Hell / Cholo / Football Manager 2 / Hopping Mad / Bros Shit / Match Day 2 / Main Farm / Protonrun / Shanghai Karate 2 / Jungle Raid / Cry Survivor / Mad Mix / Xarion / Canon Rider / Mega Taxman / Glider Rider / 1 Ball 2 / Battle Bound

C112A: Nobby the Aardvark (utántöltés) / Minelands / Xpious / Cue Boy

C108B: Indy 4 (utántöltés) / Double Dragon 3. (utántöltés)

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft. 2 kollekció ára (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán 500,- Ft. 4 kollekció 2 db. 60 perces kazettán: 900,- Ft. 6 kollekció 3 db. 60 perces kazettán: 1.300,- Ft. A rendelést 10 napon belül utánvétellel postázzuk. Az eddig meglévő programokról felbélyegzett bortekert listát küldünk. A hibásan másolt játékokat díjmentesen újramásoljuk!

64-SZOLG (Pintér Balázs), Postacím: 2030 ÉRD, Pf.: 4.
(Érd, Petőfi S.u. 113. 2030)



BATTLE OF BRITAIN

Már úgyis tombol a tombola, ja nem körmöszölnék most nem sorsolunk, inkább sör-sölünk, vagy szürcsölünk. Szóval ott tartottunk, hogy tombol az Utimo mánia (lényeg azombaton nem jön le valaki a Makkhaleaba Utíznál, már hárman vagyunk, de hiányzik egy (pr/oazló), s ha már Britannia annyira a szívünkhez nőtt, most ugorjunk előre (vagy vissza?) az időben, úgy 1940 tájékára, az akkori Britanniába. Mielőtt landoltunk a La Manche csatornaölelékek mellett, tefel át is foglelhettünk a karosszékben a helyünket, no meg Angliát is. Előtte azonban nem ártana szólni pár szavattal a játékról is.

Nem mondok újat vele, hogy ez azon nagyszerű proggyk egyike, aminek volt szarjencsége C64-an, Amigón és Pöcon is megjelenni. C64-en egyfőle-os, vagyis mind lemez, mind kazettás változata létezik. A jó öreg grafikája nem éppen No.1, de nem minden fénylik, aml János (gy.k. Gold). Am I right?

Wordval 1940 junrusára Franciaország is behódolt a Hitler vezette Germánoknak és ezzel befejeződött a Sarlovagás hadművelet. A németek további gyors háborút akartak vívni, ezért néhány hét maradt a számunkra, hogy terepre kényszerítsük Angliát. Te jó isten, ha Anglia térdre borult volna, akkor a francia partokat előntötte volna a vasszer. Ezért azután úgy gondolják, jobb, ha inkább lángra borul, mint térdre. A partraszállás és a megszállás a seelöwen (Oroszlántóka) hadművelet nevet kapta. (Ja, egyébként most jul aazamba, a partraszállás az egy olyan dolog, amikor a RAPÜlőgépről a part felatti ladobnak egy konténer munkáaszállítót. A megazállás az hasonló, csak van még egy konténer és az hozzáadják.) A hadművelet sikeres elindításának feltétele volt a teljes német légifölény. Ez a földi bolány legi változata volt, csak magyarosított a nevet, így kezdődött tehát 1940. július 10-én az amberiség első, csak levegőben vívott csatája: az angolai légtesata, mely egészen október 31-ig tartott.

A szembentálló felek légiflótái:
 • -zarójelben a rényilegesen bevéthető létszám.
 Anglia: 295 (209*) Spitfire
 466 (350) Hurricane
 Nemeto.: 813 (702) Me 109
 319 (261) Me 110
 406 (316) Ju 87
 1509 (1121) He-III, Ju-88, Do-17

A nyomasztó — több mint negyszerez (bar ebben nem is tudom, mi a nyomasztó) — tulerő ellenére az angol, longyel, cseh, szabad francia stb. vadászok rengeteg áldozat és súlyos erőfeszítés árán legyőzték a Luftwaffert, a levegőben készített amerikai palacsintát Hitler kénytelen volt elhagasztani a hadműveletet, majd a Berlinből induló jaretokat végleg töröhek.

A játékban Dowding főmorsall szerepében fogunk tetszelegni, vagyis mi irányítjuk a RAF-ot 1940 augusztus 15-től

A bejelentkező menü:

1. With Action — harc vagy csak stratégia
2. Training Game — gyakorlás
3. blitzkrieg - villámháború
4. Campaign — hadjárat

Ha a gondolkodás nélkül (ez rám val) az első választjuk, a játékok akciójelenetekkel (célkeresztés örületek), vagy azok nélkül játszhatjuk

A második pont választása esetén a játékok leegyszerűsítve gemelhelünk. Ez a legjobb módszer arra, hogy egy kezdő játékos megismerje a proggy kezelést itt az időtartam a hadművelet napja

A BLITZKRIEG opciónál már ólesben meggy a téma. Az időtartam itt is a hadművelet napja, de a légivizek, vagyis a luftwasse-resek, vagy valami ilyen nevük van, mindant elkövelnek azért, hogy megköserítsék a RAF (nem RAF!) életét. A RAF az az angol légierő akarna lenni! Mivel a BLITZKRIEG gyors játék, kezdőknek nem ajánlott!

Válasszuk az utolsót, az az igaz, főleg, hogy Hitler a végén ezt a járatot törli. Itt a háború 30 napját küzdhetjük végig. A játék tervezői profi munkát végeztek, mert a Luftballonosok minden lépése pontosan meg egyezik a történelmi hadmozdulatokkal — no persze a megoldhatóság határán belül. Ha van valaki olyan örült (mint pl. én), aki áttanulmányozza a hábecsi ezen azekaszát, pontosan ezen a hedszintéren (nem sintéren), pl egy okos kis lexikonból, az felkészütn várhatja a Luftwaffe minden támadási hullámát. Válgják egészségükre! Ujabb manüpontokat kapunk:

1. LOAD DAY — adott nap betöltése adat-hordozóról
2. SAVE DAY — adott nap kimentése adat-hordozóra
3. Start/Continue Campaign — következő nap elkezdése
4. Speed 1/2/3 — játék sebessége 1.5 (3 a legjobb)
5. Return to Main Menu — kilépés a főmenübe

Állásmentésre/töltésre minden végigharcolt nap után lehetőségünk nyílik. A '4'-gyel a játékmenet gyorsaságát állíthatjuk be. Az egyes a leglassúbb. Az '5'-öt választva gépünk sípol egyet és teljebben (hi-hi).

Semmi kedvünk tohogelni (lévén, hogy ugye csak dataszettünk van), ezért inkább választjuk a 3-at és kezdjük az első napon (nem nippon, az egy másik csala volli!)

A térkép:

A játéktépparnyó Közép- és Dél-Angliát, illetve Észak-Franciaországot ábrázolja. Ez a játéklér, volt aki erre nem jött rá kapasból?

En azt hittem, a Sztrial partoknál járunk. A képernyő felső részén van az üzenetsor. Ha bármilyen írás (pontosabban hír) befut egy kedves kis hangocskát hallhatunk C64-en ügyesek voltak a programozók, minden üzenetnek más hangjelzése van. Ez aztán a kifinomult programozói munkát. Ézért hát egy idő után elég csak a bizonyos zajra figyelünk, és máris tudjuk, hogy mit akar bővíteni a program.

Az ez alatti sornak két funkciója van. Nem is kellő, három. A sáv baloldali része jelzi a két szembenálló fél (vagyis a teljes egész) veszteségét és ha a kis — egyébként Port 2-ről vezérelhető — kurzorunkkal valamilyen tereptrágya fölé állunk, akkor ott a neve is megjelenik meg. A sor jobb oldalán az aktuális detumot láthatjuk.

A veszteséglista alatt egy táblázat jelenik meg, a következő rövidítésekkel: FTR, BMB, FUE, AMO, RAD.

Itt jelzi ki a program a megfelelő információkat a RAF, vagy a Luft csapatokról, amikor a kurzorral fölöttük állunk.

FTR: A vadászgépek számát jelzi az aktuális egységben (egységben a kérés). Amíg a Luft gépei nyicsova a szárazföld felett, a radar nem tud különbséget tenni a bombázók és a vadászok között. Így még az egység nem ér a szigetszázad fölé, addig csak az ellenlő repülőinek össz-számát láthatjuk.

BMB: A bombázók számát jelzi az aktuális egységben (női katonák?!). Fontos, hogy csak német szép szöke bombázók vannak.

FUE: Ez jelzi a RAF egységek üzemanyag-készletét. Minden raj 115 perc repülési idővel kezd. A kijelző ezt 5 perces intervallumokra csökkenti. A herchoz természetesen több körözni kell. Minden 30 percen kapunk egy jelzést, *„Kövés az üzemanyag”*. Ha egy századnak Anglia felett nyílt az üzemanyaga, akkor volt, nincs egy napig. Ha a La Manci, vagy Franciaország felett megy el a körözni, akkor holk dudorászás közben felrúghatjuk őket.

AMO: 1-et, vagy 0-át mutathat. Ha 1, az aktuális egységnek van municiója. Ha 0, az egységnek nincs. Csak RAF egységekre használható.

RAD: A tenger felett járó Luft-egység gépeinek számát jelzi ki, illetve, ha azok működőképes radar hatósugarában leledznek.

Monokróm monitorral vagy FF tévével rendelkezők előnyben?!

Repülőterek:

Zöld repülősziluettek szimbolizálják 9 db van belőlük az északra felelő Cottesmore-tól, a Southampton felett fekvő Middle Wallop-ig. Az ellenlő negyven szereti a földdel egyenlővé tenni a reptereket. A repteret nem használhatjuk kód miatt (de jó az angol pilótáknak, sok idejük van UH1-n). De támadás előtt sem. Ilyenkor az aktuális név vörös alapon jelenik meg. Ha az alap színe sárga, akkor a kitudópálya tropora ment pl. egy szöke német bombázó által. Vagyis, ha ilyen helyre megpróbálunk leszállni, veszteségeket fogunk szenvedni.

Radarállomások:

Sárga „blgyők”. Anglia partjainál 13 ilyen van elszórva. Ha C64-en az 'R'-t megnyomjuk, megláthatjuk a radarok hatáskörét. Ha a Lufferok talpérzolinek egy állomást, akkor a hatáskörzet is megszűnik, így ez abban a szektorban lefűződik szöke bombázók lathatatlanként lesznek. Kivéve, ha RAF egység tartózkodik a környéken, mert ilyenkor a pilóták bátyó kinez a szélvédőjén és felkiált: *„Fuckin' Intzst I see you... Blast'n guzzl”*. A szétlőtt radarállomáson fekvő kurzor alatt a név vörös alapon jelenik meg.

Városok:

A városokat piros pöttyök, London barna lolt jelzi. Ha éjszaka a macskák a mondo-

ron vezette el a dolgot akkor most Londonból több van 15 települést jelöl a térkép. A legészakibb Derby-tól a délkeleti Folkstone-ig és a délnyugati Plymouth-ig. Ezek számíthatnak a világnál nagyobb tájsztyu égi áldásra is.

Clickeljünk rá az egyik repülőterre, akkor egy új képernyőt kapunk. A kép tetején olvashatjuk a reptér nevet, alatta az állapotát. Operational — működő. Non Operational — nem használható.

Közöpen olvashatjuk:

- a repülőterén állomásozó századok számát (max 4 század repteronként), (Ez nagy baromeg, hiszen a játék idején csak egy század volt, ha jól sejtem a XX.)
 - a század által repült géplípust (Spitfire, Hurricane) (előg sivar a választék, ha azt vesszük, hogy csak eddig a XX. században hánylete gép repült),
 - a gépek számát (max 15) (miért a szárnnyukra 3 jegyű már nem ért fel?)
 - aktuális állapotukat.
- ready — bevetésre kész
refuelling — utántöltés alatt

A kitudópálya állapotáról is tájékozódhatunk.

Clear — ep

Cratered — hepehupás (vagyis egyen van bombázva)

Az időjárás viszonyokról is kapunk infót:

Heavy Rain — heves zápor, ilyenkor az üzemanyag leltöltése lassabb.

Kód — a reptér forgalma megbenul.

Valasszunk ki egy századot és nyomjunk rá lőzet (Tíztsz Dragon Wars). A ready utáni scrambled-ra, jelezve, hogy a század felszállt (jó sok dinamit lehetett elattuk). A térképen ezt a repülőter mellett megjelenő angol felségjel jelzi. A kurzor ráállítva megkapjuk a gépek számát, üzemanyag- és lőszerkészletüket. Vigyázat! Ha nem szállítjuk le őket az üzemanyagok fogytával, a log az egész század zuhanni. Nagy könnyelműség egy lefűz századot így elveszteni. (Könnyelműség, vagy nem könnyelműség 7 év múlva úgyis bakövetkezik!) A reptér menüből egyébként úgy láthatunk ki, ha a jojt jobbra, vagy balra húzzuk.

A térképen megjelenő német felségjelek jelzik a támadó német madzagokat (pontosabban kötelékeket). A kurzor ráállítva megkapjuk, hány vadász (ml oz, Rákkel föle kalandjáték?), illetve hány bombázó támad (nagy távolságból csak összletszámukat). Clickeljünk rá a felszállt századunkra — akkor egy keresztet mozgatunk — mozgassuk a német kötelékekre és nyomjunk tőzet (ez lesz az igazi kereszties hadjárat). A századunk meg sem áll a német kötelékig. Ha eléri, villogni kezd. Nyomjunk rá tőzet. Kezdetét veszi a légi harc.

Egy angol vadászgép ütéséből láthatjuk a német bombázókötéletét. Repülünk rá az egyikre és — egészen közelről — sorozzuk meg a szárnya tövét (nincsen szárnnya tövének küti). Köves a lőszer, celozzuk pontosan (recept from Cicciollina)! Ho lücsőket húz, ekkor ez csak ön lehetek, mehetünk a következőre. A brit gépek minden naci rajt megtámadnak, amihez közel kerülnek, de csak akkor, ha van lőszerük. Harc esetén az egységünket szimbolizáló jel villog.

Néha (no jó, gyakran) beáll mögött egy Me-109. Távoldjunk el emelkedve a legközelebbi bombázótól, vagy a vadász szétlő (Lehet, hogy a vadász lánya volt az a bombázó?)!

Egy század egy lőszállással — mar csak a lőszer miatt is — egyszer hercolhat ha

vissza akarnak térni, clickeljünk a századra, majd a kívánt repülőterre. A század önmaga visszatér (ha a lempioma clickeltünk volna, megéri volna), ha csak a repülőterén nincs lenn 4. század, vagy nincs kód. Ilyenkor csak koroz a repülőter fölött, vigyazzunk az üzemanyaggal. A bombázókötéletek el is érik néha célpontjukat és jelük villog. Nyomjunk rajt tőzet és maris kezdetét veszi a csata, egy légvédelmi ágyúval puffogtathatjuk a stúkákat. Sülyos veszteségeket lehet okozni — pl. 40 gépből 20-at le lehet lőni (ez olyan, mint a használt számítógép piac New Jersey-ben).

Egy-egy nap végén öntekeslet kapunk a RAF és a Luftwaffe veszteségeiről, a parancsnoklásunkról (%-ban), arról hogy hány felszállásból hányszor sikerült elfogni egy köteléket, hány Luftwaffe támadás érte el a célpontját, illetve hány torduat vissza? Ezután pótolhatjuk veszteségeinket egy bizonyos köröten belül (amennyit az iper és azon lap tukörmérete enged), s maris kezdetünk a következő nappal. A Training Game és a Blitzkrieg játékokban itt a vége, fűss el vále, míg a Campaign Gembon egy előg minősítést is kapunk eddigi eredményünkről. A táblázatot a 'SPACE' megnyomására lapozhatjuk át.

Utánpótlás:

A Campaign Game-ben minden nap után lde kerülünk. Ha a játék most a Robin of Sherwood lenne, akkor mi lennénk az erdőkerülő. Itt azonban az utánpótlás elosztására nyílik lehetőségünk. A képernyő tetején látható a pilóták minősítése. Ez a gyengétől (POOR) a tökélelesig (EXCELLENT) változhat. Ha itt a POOR szerepel, ladiolink utóereje elég satnyo. Alatta láthatjuk a rajok listáját, a megmaredt gépeink számát és tartózkodási helyüket. Jelöljük ki egy gyengo egységet és nyomjuk meg a tőz-gombot. Ekkor a lent látható tartólékból egy gép a kijelölt rajhoz kerül. Egy században max. 15 vadászgép lehet! A 'SPACE'-t nyomva a Campaign menu-be jutunk, ahol leltigelyelhetünk erra, hogy a dátum egy nappal arrébb lőkódott. Ha akarunk, mentünk állást, s a '3' billentyűt megnyomva a következő fordulóba jutunk.

Szovjetek (ja ezokat nemrög telazámolták, akkor legyen: Tanácsok) a játékhöz:

- A vakmerő — vedeszkiseret nélkül — bombázókat, próbáljuk a levegőből több menetből kinyírni — ezek mintegy bonus bevetések (15 Hurricane-nel 41 bombázó lelölhető).
- Ha már látjuk, melyik repteret fogják bombázni, szállítsuk fel gépeinket onnan, mert kerék, szárny, és pilótáulko nélkül csak pilótákexet roportethatunk, no meg a bombázás tönkretetheti a repülőteret is (amiről azután érdekes lenne felszállni).
- Tartsuk a RAF-ot utóképes hoderő szintjén.
- Védjük városainkat (...és a lermészetet, és az állatokat, és a labdát, és a magzatot, és...), nem fog megkedvelni a lakosság, ha lonyes nappal beangedjuk a szöke bombázókat a városok lőgtérébe.

A játék közben 'P' a pause, 'F1'-gyel bármikor visszaláphetünk a főmenübe, ez alól csak a lővöldözés a kivétel.

Huh. Ez egy igen keilomos kis strológiai játék, álla PSS, C64-en már elég légen megjelent, és Amiga és a PC verzió csak óvakkal később követte.

Már csak egy dolgom maredt hátra: a játékhoz beküldött tippjeiről pusszantom Vids Pityusi Hajdúszoboszlóról, meg Párkányi Gergust Pécsről. Nélkülük ez a lőrás sokkal rovidebb lett volna.

• CoVboy

CENTAURI ALLIANCE



- Anclant. Ősi tárgyak karbantartása és javítása;
- **Psionic:** Mind. Általános jellegű szellemi varázslatok tartoznak ebbe a csoportba;
 - Body** Mint az előző, de fizikai varázslatokkal;
 - Matter.** Az anyag szerkezetét befolyásolják ezek a varázslatok;
 - Energy.** Az utolsó csoport pedig az energia folyását befolyásoló varázslatokat tartalmazza;
 - **Metamorph:** Metamorph: A varázsló képes telvenni bizonyos lények alakját és fizikai tulajdonságait;
 - Shapemaater.** Mint az előző, de sokkal magasabb szinten;

Az egyes tulajdonságok maximális értéke fajtánként:

	Human	Velkyrln	Praktor
STRength	17	13	15
VITality	16	13	17
LIFE	17	15	19
IQ	15	19	17
AGility	18	17	16
PSI-capacity	10	18	13

	Donsai	Manstrek	Arcturian
STRength	17	19	16
VITality	18	19	16
LIFE	18	21	16
IQ	16	16	18
AGility	18	14	17
PSI-capacity	10	9	16

A tulajdonságok minimális értéke 7-től kezdve a maximálisnál.

Úgy gondoljuk, ennyi bőven elég ahhoz, hogy mindenki neki nagyon szimpatikus csapatot hozzon létre. Most jöjjön néhány kezelőbillentyű.

- '1'-'8' vagy click a néven. Karakter megtekintése;
- 'CRSR bal/jobb' mozog a 3 lap között;
- Opciók a 3. lapon.
- 'T': Pénz vagy tárgy átadása;
- 'R/U': Tárgy felszerelése/leszerelése;
- 'D': Tárgy eldobása;

- 'O': Egy táborezt a karakterek legfontosabb pillanetnyi tulajdonság-értékeivel;
- 'R': Karakter kirugása (saját készítésűt nem lehet!);
- 'T': Tech tulajdonság használata;
- 'I/K': Mozgás előre/afőn és előre;
- 'J/L': Fordulás balra/jobbra;
- 'P': Varázslás (a Metamorph is így varázsolható!);
- 'A': Tárgy használata;
- 'V': Váltogatás a nézeti kép és az automap között;
- 'M': Megadott karakter othelyezése a megadott pozícióba;
- 'DEL/CRSR >': Harc közben a kirrás sebosságának átállítás.

- 'CTRL+S' vagy SAVE ikon. Save menu:
- 'C': Directory;
- 'G': Állásmentés;
- 'P': A csapatnévsor kimentése;
- 'R': Egy csapattag átnevezése;
- 'D': Egy fickó törlése a lemeztől, de nem a party-ból!

A harcban egy érdekes újítást vezettek be a szerzők: a küzdelem egy hatszög alakú pályán zajlik, amelynek minden sötétjén egy csapat állhat, és egyes sejték néha hiányoznak.

- Opclak:**
- Attack:** Harc, ld. később;
- Move.** A csapat mozoghat valamire 1 Hex-et;
- Flee:** Menekülés. Ha nem sikerül, akkor abban a körben nem léphetünk!

A játékot az INTERPLAY jelentette meg 1987-ben. Ekkor már meguk mögött tudtak néhány *Bard's Tale* epizódot, ez mondjuk erősen meglátszik a játékon, igen dicsőreles dolog, hogy számottevő fejlődést is mutat a sikeres trilógiához képest. A véleményünk az, hogy a SpeedDos-szal rendelkezők talán a C64-ra készült legjobb szerepjátékot kaphatják kezükhöz, mind a karakterek, mind a feladatok terén. A Speed-Dos emlegetése igen indokolt, ugyanis a 6 oldalas (a kta hazánkban elterjedt verzió 7 oldalas) játék nemhogy gyorsított nem használ, de még valamivel lassabb is a normál adatátvitelnél (ez mondjuk gyakorlatilag nem észrevehető, de elméletileg így — aki nem hiszi, az nézza meg a program téthóranderzárát). Mindezek ellenére, a toltógetés nem elvél-selhetetlenül lassú (hanam az alvlsathetőség határan van), de föl őrára nemigen érdekes leülni a játék mellé. Ezek után bele is kezdhetnénk a leírás érdemi részébe.



Elsősorban masoljuk le a Roaster Disk-et pár példányban (de semmiképpen ne a saját másolójával...), majd tölthetjük a játékot. Kezdetnek induljunk a Holdbázisról, aholis néhány karaktert fogunk gyantani

A szokásos sallangokon (nev, nem, igen stb.) kívül csak egy tontos választási lehetőségünk van, ez pedig a karakter fajta. Ez rögtön két dolgot is meghatároz: egyrészt a tulajdonságok maximális értékét (mint a *Bard's Tale 3*-ban), másrészt a lehetséges osztályokat. Osztályt egyébként nem mi választunk, hanem véletlenszerűen dől ol, de ennek csak a legelső képesség-nél van szerepe, később a lehetséges osztályok minden képességét megtanulhatjuk.

A fajta szerinti osztálylehetőségek a következők:

- Human:** Combat (harcos), Tech (tudóstéle);
- Donsai:** Combat;
- Praktor:** Metamorph (elakváltó varázsló), Psionic (varázsló, de az a faj) csak az első szimulgrástól kezdve tanulhatja);
- Manstrek:** Combat, Tech;
- Arcturian:** Combat, Psionic;
- Velkyrln.** Psionic, Tech;

Az egyes osztályokhoz tartozó képességek:

- **Combat:**
 - Melae:** Kézifegyverek kezelése;
 - Thrown:** Dobólagyverek kezelése (bela-értendő pl. a kezigránát is!);
 - Sidaarm:** Lőfegyverek használata;
 - Master:** Az előző 3 bővített változata, csak azok megfelelő szintje esetén te-nulható;
- **Tech:**
 - Hardware:** Gépek és számítógépek javl-tása, esetleg szaktudást igénylő gepek kezelése;
 - Weaponry.** Fegyverek javítása;
 - Bio:** Gyógyítás. Halottat nem ténészhar-lal, de megbénult (PSI=0) fickó gyó-gyítható vele. A PSI-pontokat nem lehet gyógyítani (varázslattal sem), viszont 20 másodpercanként növekednek 1 ponttal

Az Attack opciói:
Melee Támadás keztegyverrel egy szomszédos sejten álló ellenségre vagy csapatra
Activate Egy tárgy használata így lehet támadni dobóegyverrel

Fira Lőfegyver vagy energiagyőver használata Vegyük figyelembe a fegyver hatótávolságát!
Dodge A karakter nem csinál semmit;
Reload Fegyver megtöltése;
Psionics Varázslás,

Talan érdekel valakit a varázslatok listája (a varázslatok neveit nem írjuk le, aki esetleg kíváncsi rájuk, az szerezz be a **T'Pol** verziót, azon van egy dox file, amiben mind benne van, mellesleg mi is onnan tudjuk őket...):

Tipus	Szint	Kódso	PSIpts	Hatótávolaág	Hatás
MIND	1	SPSEN	2		Iránytű és helymeghatározás
		PSIAS	4	1 Hex	1-4 pts/lvl mentális támadás 1 ellentétre
	2	MINDS	4	Varázsló	A mentális támadások feleződnek
		INVIS	3	Varázsló	Növeli a védettséget
	3	PMASK	4	Party	Az ellentelak gyakrabban maglógnak
		SIXSE	4	Party	Észlelni fogjuk a közeli objektumokat
	4	SLOFO	5	1 csapat	Aria a főre megbénítja a kiválasztott ellenséges csapatot
		PSITR	16	1 karakter	A kiválasztott lictó kap 10 PSI pontot
	5	BRNDR	6	2 Hex	5-20 pts mentális ütés a kiválasztott csapatnak
		LESIL	7		Illúzió (Warrior) megidőzése, csak ha van hely a csapatban
BODY	1	CONFU	7	Minden ellenség	Növeli az ellenségek kezdeményező képességét, és gyakrabban futnak el
		SEVSN	7	Party	Észlelni fogjuk a közeli tárgyakat és mezőket
	2	ASHLD	8	Party	A mentális támadások feleződnek
		VANSH	8	Party	Növeli a védettséget
	3	MIBLK	10	Varázsló	A varázsló (elvileg) nem kaphat mentális találatot
		SPEED	9	1 karakter	Duplájára növeli a lictó támadásait
	4	ILLUS	12		Illúzió (Hydraen Lion) megidőzése
		BERRG	10	Party	Növeli a támadások értékét
	5	PSCAP	16	1 ellenség	1 ellenség logyulejtése
		PARAL	12	Minden ellenség	Abban a körben az ellenség már nem támad
MATTER	1	GRILL	20		Illúzió (Gombar Dragon) megidőzése
		AUSPD	18	Party	Duplájára növeli a támadásokat
	2	PSIST	24	3 Hex	127 pts mentális támadás egy ellenséges csapatra
		AUBLK	30	Party	Nem érheti a csapatot (elvileg) mentális találat
	3	INSHL	4	1 karakter	1-4 pts/lvl gyógyítás
		JOLT!	5	Varázsló	10-es erősségű pajzs
	4	EXOSK	3	1 karakter	Védettség növelése
		METFI	4	1 Hex	1-4 pts/lvl támadás 1 ellenségen
	5	PSIST	6	1 karakter	A támadások növelése
		INTNG	7	Party	Védettség növelése, viszont csökkenti a támadásainkat!
ENERGY	1	NITST	6	Party	Látunk a sötétben is
		FIRPR	6	Party	A lictó támadások feleződnek
	2	BLFST	9	Party	A támadásokhoz 10-40 pont adódik
		SLORE	8	Party	A HP növekedni fog a PSI-pontok növekedési idejének megfialalóan
	3	BLIND	8	1 csapat	A kiválasztott csapat abban a körben már nem támad, és könnyebben sebzhető lesz
		CHITN	10	Party	Növeli a védettséget
	4	METAS	9	2 Hex	1-4 pts/lvl támadás 1 ellenséges csapatra
		FARST	10	Party	Növeli a lőfegyverek hatótávolságát
	5	PSPOW	12	Party	Növeli a találatok értékét
		REGEN	9	Party	30-40 pont gyógyítás
ENERGY	1	METMN	13	1 karakter	Sérthetatlenség (??)
		AGILT	12	Party	Növeli a kezdeményező-képességet
	2	SPJLT	15	Party	10-es pajzs mindenkinek
		ASTSI	11	Party	Fényvarázslat
	3	METAW	15	3 Hex	1-4 pts/lvl támadás minden ellenségre
		ANTMO	18	Party	Metamorph visszavarázslása eredeti formájára
	4	FSTCL	82	1 karakter	Hulla feltámasztása
		RESTR	30	Party	100%-os gyógyítás, a hulla porsze attól még hulla marad
	5	ERTHO	10	2 Hex	10-40 pts támadás egy ellenséges csapatra
		AIRBR	12	Minden ellenség	Csökkenti a rajtuk elkövetett találatok valószínűségét
ENERGY	1	SCABL	8	3 Hex	15-60 pts támadás 1 ellenségen
		VACSP	8	1 csapat	Csökkenti a támadásokat
	2	PYROK	16	1 Hex	25-100 pts támadás egy ellenséges csapaton
		WALST	15	Minden ellenség	Lassítja az ellenségeket, könnyebb megidőzni
	3	WILOW	20		Will-o-wisp megidőzése
		HAILS	31	3 Hex	26-104 pts támadás egy ellenséges csapaton
	4	DISRP	34	1 Hex	30-120 pts támadás egy ellenséges csapaton
		PASSW	22	1 lépés	A szembőlélő lalat eltüntet 1 lépés
	5	STNMN	30		Időrá Nem minden helyszínen működik.
		BASIL	37	2 Hex	Sionoman megidőzése
ENERGY	1	IMPFO	35	3 Hex	127 pts támadás egy ellenséges csapaton
		CONTN	38	3 Hex	40-160 pts támadás 1 ellenségen
	2	TELEP	40	Party	Elmáitileg eltüntetne 1 sejtet a harctáblán, gyakorlatilag kifagy tőle a jétet
		CHAOS	80	Minden ellenség	Taleportálás, nam minden helyszínen működik
	3	ECTAR	21	2 Hex	30-120 pts támadás
		FOFLD	18	Varázsló	25-100 pts támadás 1 ellenségen
	4	FIRBL	40	4 Hex	Sérthetatlenség (??)
		LIGHT	10	Party	25-100 pts támadás egy ellenséges csapaton
	5	MIBLT	50	2 Hex	Fényvarázslat
		DARKN	20	Minden ellenség	25-100 pts mentális és fizikai támadás egy ellenséges csapaton
ENERGY	1	PSFUR	54	5 Hex	Növeli a védettséget, és könnyebb eltutni
		OVRLD	30	3 Hex	32-128 pts támadás egy ellenséges csapaton
	2	ELSHP	60	2 Hex	1 csapat robot klitása
		ELEMN	50		40-160 pts támadás egy ellenséges csapaton
	3				Elemental megidőzése
	4				
	5				

Tipus	Szint	Kódszó	PSIpts	Hatótávolság	Hatás
ENERGY 6		FORBA	40	Party	Sérthetetlenység (??)
7		GRLIT	18	Party	Fényvarázslat
8		ABSRB	50	Party	Védetség lőegyverek és mentális támadások ellen
9		PNOVA	58	5 Hex	44-176 pts támadás egy ellenséges csapaton
10		EQUIL	20	Party	Pszionikus egyensúly, valamiképpen pozitívan befolyásolja a PSI-pontok átalakulását
		SHCIR	60	Minden ellenség	Kinyírtat minden ellenséges robotot
		GUARD	138		Annyi Guardian megidézése, ahány hely van a csapatban
		PHFUR	120	Minden ellenség	50-200 pts támadás

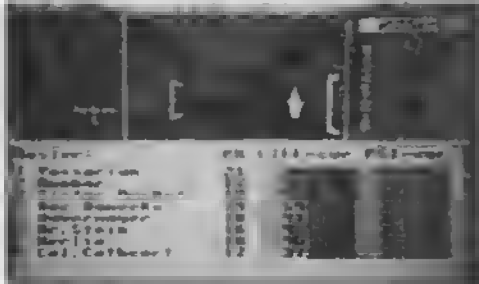
Metamorph és Shapemaster varázslatok:

Szint	Kódszó	PSIpts	Új alak neve
1	META0	4	Vissza az eredeti alakhoz
2	META1	8	Stonewalker
3	META2	12	Andromedan
4	META3	16	Gorn Warrior
5	META4	24	Gamma Goblin
6	META5	32	Beta Wolf
7	META6	48	Zon Dragon
8	META7	64	Drak
9	META8	80	Far Spectro
10	META9	96	Atomic Ant
11	META?	112	Devastator
12	SHAP0	4	Vissza az eredeti alakhoz
13	SHAP1	36	Fractyrlian
14	SHAP2	62	Ankra Giant
15	SHAP3	88	Space Ghost

Megjegyzések:

- Ahol nem látuk ki a támadás típusát a támadó varázslatnál, ott fizikal támadásról van szó
- Ha nem derül ki, hogy egy varázslat kiro is hat pontosan, akkor ránk nézve van előnyös hatása
- Ha van egy Guardian a csapatban, akkor jó esélyünk van győzni bárki ellen. Ha minimum 2 Guardian van, akkor 99%, hogy győzünk bárki ellen Figyelemre méltó!
- Az ellenségekre vonatkozó varázslatok nem mindig sikerülnek (pl. BLIND), a támadó varázslatok (pl. SHCIR, PHFUR) pedig minden csapatban egyéni szinten sikerülnek vagy nem sikerülnek.

Miután már tudjuk kezelni a játékokat, talán elkezdődhet végre a küldetés. A holdbázison azt az információt kapjuk, hogy parancsok várnak minket Omicron VII-en. Mielőtt odamennénk, szoroljuk fel a karaktereket a fegyverbe, és harcoljunk valamennyit, hogy tudjunk pár szintet ugrani



Egy bázison a következő dolgokat találjuk:

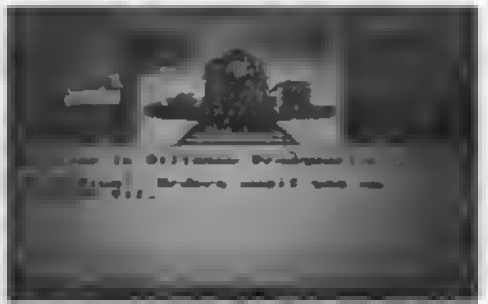
- Starport:** Innen repülhetünk el más világokba, és természetesen ide érkezőnk más világokból.
- Academy:** Megfotóld mennyiségű XP birtokában itt ugorhatnak szintet a karakterek.
- Armoury:** Fegyverbolt, a név magáért beszél.
- Headquarters:** Ezen a helyen kapjuk a küldetéseket, és itt variálhatjuk a csapatot
- Create:** Karakter gyártása,
- Band:** Karakter vagy party betöltése;

Remove Karakter kimentése és kivétel a csapatból,
- Exit ????

Ha elégedettek vagyunk, akkor irány **Omicron VII**
A bázison nincs semmi dolgom, tordítsuk ligyelmünkkel a *Drake* nevű ipso bolygón található lépcsőre, amely egy labirintusba vezet. Az első szinten információkat csipegethetünk (ez egyébként jellemző a játék elég sok többszintes labirintusára), valamint bevasárolhatunk a kereskedőnél. A második szinten keressük fel a droidokat, akik a **Fractyr Flat** nevű, 6 részből álló legyver 1-1 darabját rejtogatik. Belépésünkre valami felszó iránt érdeklődnek, amit mi a játékban nem találunk meg (**Cartridge-monhorral már igen...**), úgyhogy tessék szépen agyonverni őket. Miután megvan az öt ujj, indulhatunk küldetésünk következő állomása, **Andrini Cluster** felé.

A banyaszkolonia bázisán ismét sammi dolgom, irány a lépcső. Az első szinten van egy hely, ahol lhatunk valamit, írjuk azt, hogy *„oracle”*. Erre kinyílik egy ajtó, amely mögött egy öreg hapsit találunk, aki hajlandó némi pénzmag ellenében azonosítani a tárgyainkat. Ha azt mondjuk neki, hogy *„ankra”*, akkor ad némi engedmenyt. Lehet, hogy mára is jó az öregúr, de sajnos nem jöttünk rá, hogy mire. Szintén az első szinten van egy csapat katoná, akik haláluk esetén egy sárka jelvényt hagynak ránk (berhalás nélkül játszókna; úgy kezdjük a harcot, hogy a katonák 2 Hex-re vannak!) Ezekután irány a második szint az összerostakadó padlón keresztül. A második szinten keressük fel az anergialokapcsolót, és használjuk rendelkezésünkre (javasolnánk, hogy egy **Hardware-es Tech** próbálkozzon, különben különféle kellometlanségeket várhatók...) Ezután montsún állást, Most lelkereshatjuk a droidot, amely a **Fractyr Flat** utolsó darabkáját őrzí, és miután megszeraztük a tárgyat, irány hídé, majd nézzünk be a HO-ra. Ha itt azt mondják, hogy irány azonnal **Chronum**, akkor jó, különben próbálkozzunk újra

Chronum éppen nagy gondokkal küzd a reaktoruk készül folobbanni. Mi azonban hősiesen bemegyünk a HO-ra, elvállaljuk a küldetést, és behatolunk a reaktorérbe. Néhány bűnöző alkutú egyed seggberügésa után miént lehet a reaktor fekete doboza, majd egy kapcsoló átkapcsolása után bemehetünk a reaktorérbe, ahol lekapsolhatjuk az egész atomeróművet.



Következő uticelunk **Kevner's World** It rögtön két lehetséges úticél van, de egyelőre csak az egyikbe tudunk bemenni, irány tehát **Zentek a Fortraas**. A kedves helynek 3 szintje van, és az első kettőn található taladványok ide-oda kergetnék az embert, ha nem lenne leírása, és nem tudna, hogy a második szinten a kódszó iránt érdeklődő kérdésre a válasz *„navam”*. A harmadik szinthez ajánljuk mindenki figyelmebe a térképet, egyrészt a telepontok miatt, másrészt azért, hogy az utolsó szakaszt lehetőleg túljeljük a csapattagok. **Zentek** likvidáláshoz a következőt ajánljuk: mentsünk, és csak akkor álljunk neki harcolni, ha 4 hex távolságban van tőlünk kezdetben. Ezután valaki varázsoljon **Farsight**-ot (FARST), mire egyes 3 hex hatótávolságú tegyverek el loznak találni 4 hex-re lévő ellenségeket is. **Zentek** kpusztítása után miént a **Fractyr Suh**, ami egy cool cucc. A következő úticél **Tonka** tornya. A bejutáshoz megadandó névhez kaptunk intot **Zentek** előtt, a név így *„Tonka Bunt Og”*. Az első szinten teleportálás után nézzük meg az üzeneteket a térképen megadott sorrendben, és máris szabad az út a második szintre. A második szint térkép alapján egyszerű, keressük meg **Tonka** barátunkat, és ússuk agyon a **Zentek** esetében oly hatásos módszerrel, mire miént a **Fractyr Helm** is, és végre elhagyhatjuk ezt az anarchista helyet. It az ideje, hogy meglátogassuk a tavoli **Tau Erdant**-t It állítólag működik valami kalóz-akademia, amit a szövetség ugynókeinek még nem sikerült megtalálniuk. Sok amatőr hulyo, ott van a térképen megadott helyen. Belépés után közlik velünk, hogy egy bizonyos időn belül meg kell találnunk a kijáratot, aztán sok szerencsét kívánnak nekünk. Nos, az első szint viszonylag egyszerű a térkép alapján gondot (szűkebb agyúaknak) csak a találos kérdések okozhatnak.

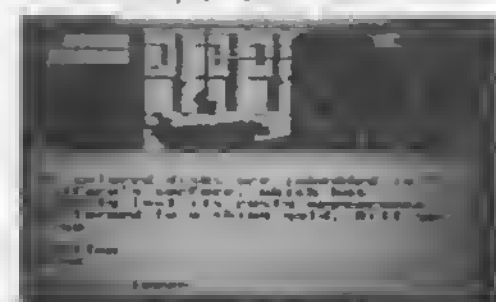
A válaszok:

- Allen prison:** *Lizardron, Dragon, Gnute, Vandaik, Brawler, Shiftur*
- Enter teleporter:** 3
- Pass test/carry lasara** 1
- Renfraw's expansion policy** 3
- Flights:** 2
- Ship crew:** 5

A második szinten szintén van egy érdekes kérdés, amire a válasz 8. Ennek az egy nyavalyás számjegyek a kitalálása kb 20 perc megfeszített agymunkánkba került, de az vesse ránt az első követ, aki sokkal gyorsabban rájött monitor nélkül innenről már egyértelmű a dolog a térkép alapján. Fontos, hogy jutalomként az űrhajóvezetést válásszuk (mindegy, kivel, minden osztály megtanulhatja). Meglenne az a helyszín is. Következő állomásunk **Veladron II**. Fontos, hogy minden karakteren legyen űrruha, azután mehetünk a dokkba. Menjünk a harmadik hajóra, annak is az irányítótűkéjébe. A pilóta karakter el tudja indítani a hajót, ami némi repülés után kisse viharosan ér földet a **Veladron II** holdján. Menjünk a hajón keletkezett lyukhoz, és szálljunk ki.

Egy megjegyzés a folytatás előtt: Innenl kezdve berhelés vagy nagyon komoly mértékű fejlesztetés nélkül mondjunk le a harcról, mert esélytelenek vagyunk.

Nos, a holdon csak annyit a dolgot, hogy elmenjünk a kőhez, és felmenjünk vele itt a karakterek álméltodnak egy sort, majd folytathatjuk a játékot. Menjünk a lépcsőhöz, majd vegezzünk el minden szükséges gyógyítást, gyűjtsünk lámpát meg ilyenek, majd menjünk A következő szinteken ugyanis nem tudunk majd varázsolni, és pl. a világítás megszűnése igen betöhet. Akkor hát irány lefelé.



A második szintben nincs semmi különös, irány tovább lefelé. A harmadik szinten vannak gyógyító pontok, amelyekhez többször is visszatérhetünk, kockáztatva egy támadást. Menjünk a színes lemezekhez, és kapcsoljuk át őket. Most csoportosítsuk át a tárgyait úgy, hogy az egyik karakternél csak a Fractyr Flat darabjai legyenek, és mehetünk az asztalhoz. Itt az előbb említett lickó tegye a tárgyat az asztalra, és máris kész a Fractyr Flat (figyelem, távozni csak kelet felé tudunk!). Végre mehetünk tovább lefelé.

A következő szint túléléséhez mindenkinek sok sikert kívánunk. Első feladatunk, hogy lelkeressük az alsó idegent, aki némi monologizálás után átnyújt nekünk egy Mattarmit Pass nevű tárgyat. Most irány a kettes számú idegen, aki egy további monológ után teleportál minket, így végre elérhetjük az anyagátviteli berendezést. Teleportáljunk Epsilon Indri-re (Rad), ahonnan irány a Holdbázis.

A HQ-ra betérve rögtön visszaküldenek minket Epsilon Indri-re. El is indulhatunk, de ütközben legyül ejt minket egy bazi nagy kalózhajó, ahol további kalandok várnak ránk. Első feladatunk az lesz, hogy kinyissuk az ajtókat. Ehhez a Door Seal Override szobában át kell kapcsolnunk a 3 kapcsolót. Ezután irány a lift, azzal pedig a 3. szint. Szedjük fel a Plenocarbon-t, majd menjünk vissza a második szintre. Látogassunk meg a reaktort, ahol a sugárzás hatására a Plenocarbon-ból Planadium lesz (hm, talán nem lenne rossz, ha e szerepjátékok szerzői unalmasabbnál unalmasabb esetek helyett ilyen ötleteket alkalmaznának...).

...).

Nos, a Plenadium birtokában lelkeres-
lietjük az oreget a 4 szinten, akl hajlandó
leköteni egy tárgyunkat. Adjuk neki a
Mattarmit Pass-t, mire kapunk bele 5 tölté-
tet. Most már csak a menekülés van hátra.
Menjünk a 3 szinten a terminálhoz, gépel-
jük be, hogy „escape pod”, és az ezután
szabaddá vett úton keresztül elérjük a
mentőkabint, ami Port Minkar-ra rept min-
ket.

Most vegre lelkereshetjük Epsilon Indri-t,
ahol a HQ-n felkérnek arra, hogy a megta-
madott állomásra lopózzunk fel, és ve-
gazzunk némi felderítést. Rendben.
Az első szinten keressük fel a terminált és
gépeljük be a következőket: „John Sark”,
„SYSON”, „SBON”, majd „PASS-W”. Így el-
erhetővé válik a lépcső, irány a második
szint. Itt egy laborban találunk egy Orange
Globe nevű tárgyat, és máris nyomulha-
tunk a 3 szintre. Itt első sorban irány a ter-
minál, lépünk be az előbb megadott első
három sorral, majd jöhetnek továbbiak
„LIFT”, „LIFT8”. Most keressük meg a
Donsoi parancsnokot. Némi Közjáték (x)
után elköpi, hogy akit keresünk, az Keppa
Var-on tanózkodik. Most vissza a terminál-
hoz, jöhetnek a belépési parancsok, majd
„LIFT6”. Sikeresen vettük azt az akadályt is,
és visszatérünk Epsilon Indri-ra.

Keppa Var-ra van némi probléma. vesz-
legzőr előtt van a helyi harcok miatt. Így
kénytelenek leszünk az anyagtovábbítót
használni (pl. rögtön itt Epsilon Indri-n), a
választandó szln a 1-ek. Amint eljutottunk
Keppa Var-ra, irány az erdő. A jelszót meg-
kaptuk az úrrállomáson: „castle-fist”. Az el-
ső szinten várjuk le az első csapat őrt
(hmmmm... inkább próbáljunk magló-
ni...), a mögöttük található raktárban pedig
adjunk mindenkire DAYNAB uniformist (ez
mondjuk nagyon alcsépejt ötlet...). Most
menjünk a 2. szintre az északi lépcsőn,
és rögtön tovább a 3.-ra, majd a 4.-re. Irány
a másik lépcső, és a 3. szinten található
raktárból szedjük fel a 2, 17, 46 alkatrésze-
ket, ezt követően menjünk vissza a 4. szín-
ten keresztül a 3. szint másik részére, ahol
a szerelő bácsika örömmel vár minket, és
ad egy érdekes kulcsot, azzal, hogy ugyan
adjuk már le a Command Center nevű he-
lyen. Hógyno...

Vissza a negyedik szintre, ahol használatba
vesszük a Cell Chamber Release névre
híltató kapcsolót, és ezután lelkereshetjük
a 4. szint déli részét, ahol egy collában egy
ipsél találunk. A szerepjátékok jó szokása
szerint most szépen meglordul, hogy ki a
jó bácsi és ki a rossz bácsi blablabla, a
probléma csak annyi, hogy ez a dilis csat-
lakozni akar hozzánk. Ha tehát 8 emberrel
játszunk, akkor az egyiket (harcos ajánlott)
legyül le még Port Minkar-on. Ha Varion
velünk van, akkor lehetőleg kerüljük az

öröket (a Command Center-t meg minden-
képpen), és igyekezzünk feljutni az első
szintre (a Sonic Key majd kinyitja a bezárt
liftet). Innen a délebbi lépcsőn irány a 2.
szint, ahol a páncélszokrényből Varion ki-
veszi a Technocard-ot, és máris mehetünk
vissza a bázisra.



Nos, itt megölt a tudomány. A Technocard-
dal bemehetünk a kápolnába keresztül egy
újabb négyszintes labirintusba, de itt nem
sok érdemlegesre jutottunk. Néhány tipp:

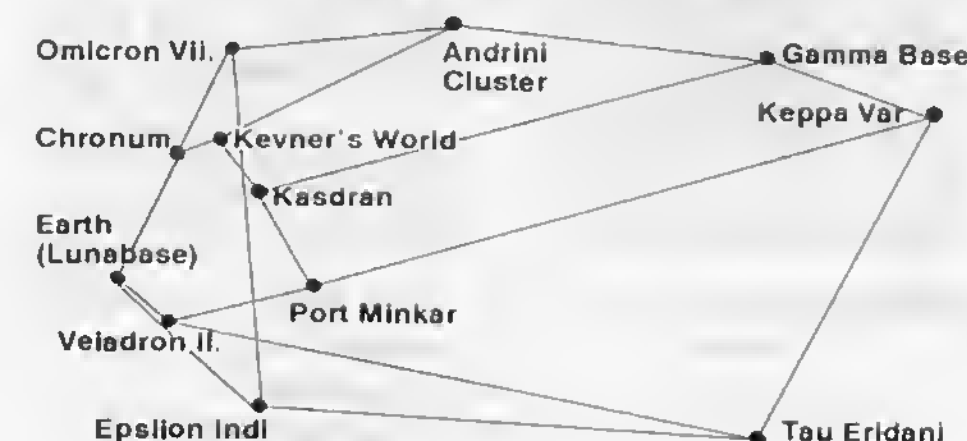
- Nem tisztázott a Yellow Badge, a Black Box és az Oracle szerepe;
- Kepps Var 2. labirintusában nem tudunk varázsolni, csak az 1. színi 4 1x2-es sarokszobájában;
- A Fractyr feliratokat a Fractyr Flat használatával tudjuk feloldítani. Van egy ábra ENERGY NEXUS felirattal, aminek a jelentése előttünk nem világos, de a többi felirat arra utal, hogy a megfelelő helyen kellene használni a Fractyr Flat-el (ha egyáltalán azt kell...);
- Az első szinten van egy hely, ahová egy Shapemaster-t kellene vinni. A Fractyr Flat szerint a Shapemaster egy elveszett Metamorph adottság, amely csak bizonyos tényezők együttes hatása által nyerhető el. A behat Shapemaster hatására teleportálódunk a 4. szintre, de semmi változást nem észleltünk.
- Van 3 magányos ellenség is, akiket szintén el kell inézni a feliratok szerint, meg-
hossz egy karakternek (erre mondjuk Varion nem rossz, de azért szereljük fel néhány Healing Tablet-tel);
- A 4. szinten látható hologrammot a let-
szállásnál (2. kép) megszakítva tovább-
mehetünk, és találunk egy anyagátviteli
berendezést, amit viszont nem sikerült
működésbe hozni.

Végezetül szeretnénk köszönetet mon-
dani a TPau csapatnak, akikről a lárára
következő információi származtak:

- A közlés nagy része
- A karakterek képességeinek leírása
- A varázslatlista
- A világegyetem és a Holdbázis térképe

• BORS GÁBOR

A világegyetem térképe



Általános jelmagyarázat

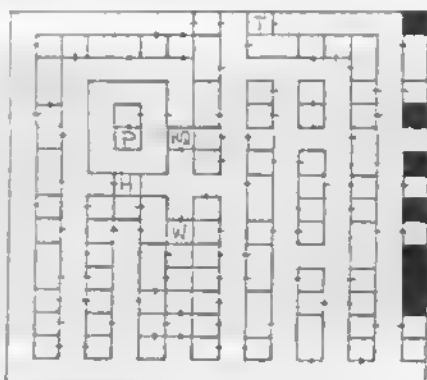
Bázisok:

P — Spaceport
H — Healer
HQ — CoV?
W — Weapon Trader
SU/SD — Stairs Up/Down

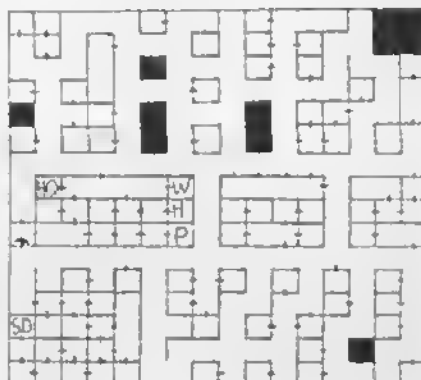
Dándzadóók:

I — Radioactivity/Neutron field
SU/SD — Stairs Up/Down
M, M1... — Messages
T1, T2... —> X1, X2... — Teleports
--- vonai — Helyes útvonal

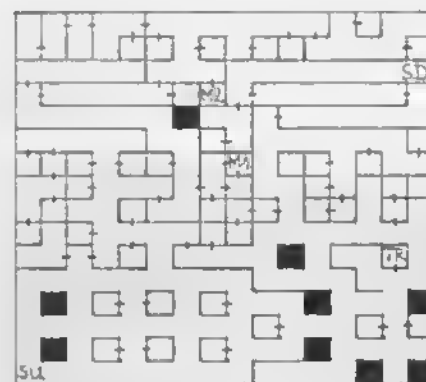
LUNABASE



OMICRON VII.

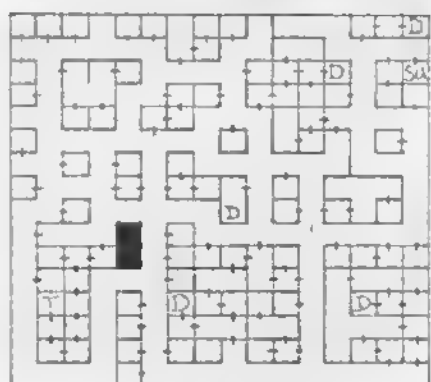


OMICRON TUNNELS L1.



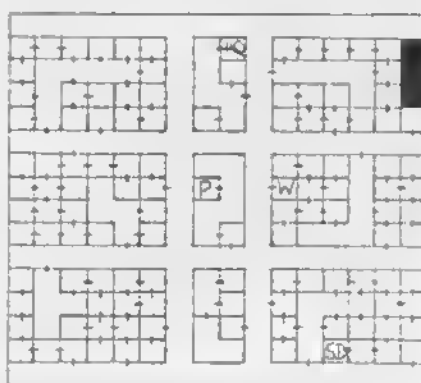
TR — Trader Drake

OMICRON TUNNELS L2.

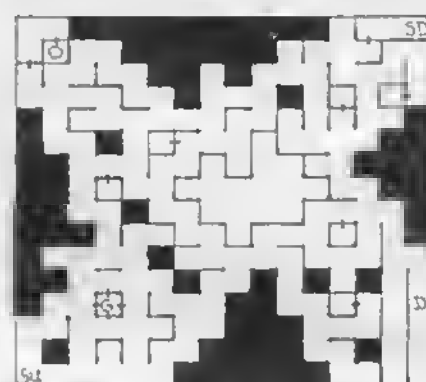


D — Droid with a Fractyr Finger

ANDRINI CLUSTER



ANDRINI MINE Level 1.



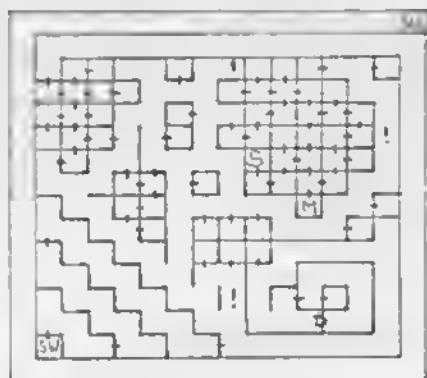
D — Fall Down

O — Oracle

G — Guards

MP — Message and Pen

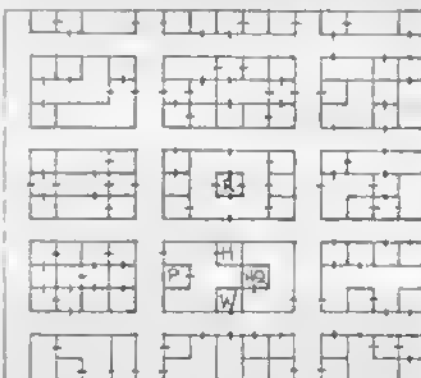
ANDRINI MINE Level 2.



SW — Switch

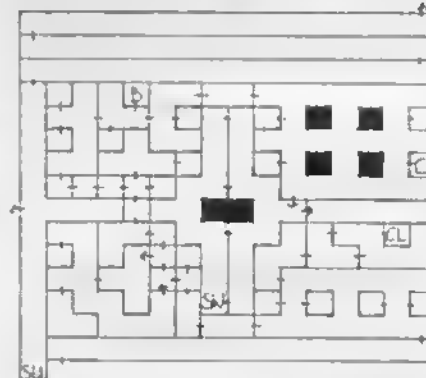
D — Droid with Fractyr Palm

CHRONUM



R — Reactor Entrance

CHRONUM REACTOR



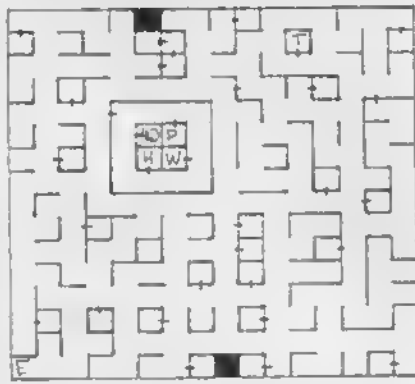
B — Black Box

C — Control Panel

CL — Classroom

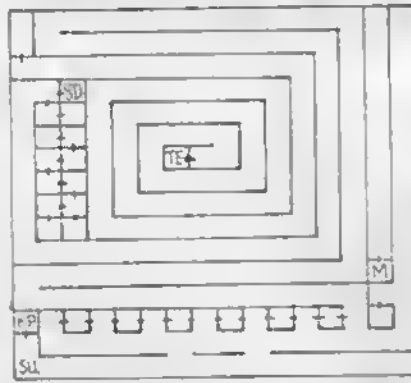
SW — Shutdown Switch

KEVNER'S WORLD



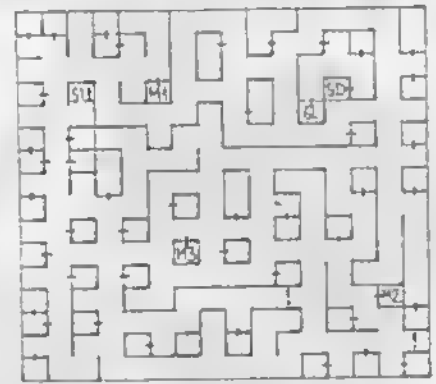
E — Entrance to Zentek's Fortr.
E — Entrance to Tonka's Tower

ZENTEK'S Fortress L1.



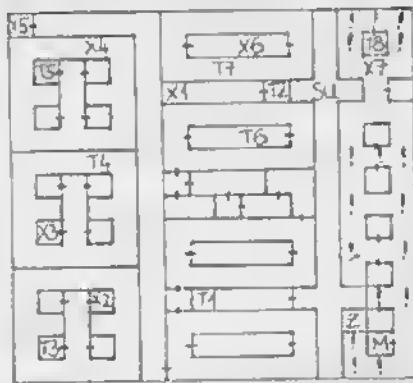
X8 — Arrival from Level 3 (T8)

ZENTEK'S Fortress L2.



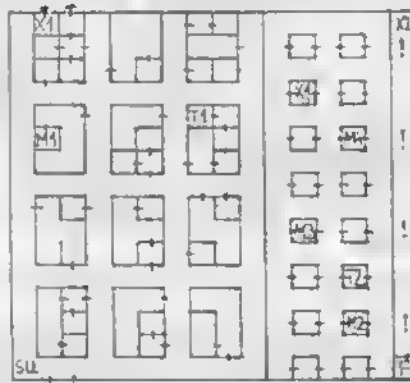
Q — Question (Answer: NAVATH)

ZENTEK'S Fortress L3.



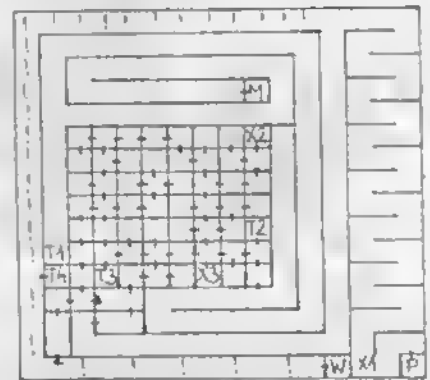
Z — Zentek

TONKA'S TOWER L1.



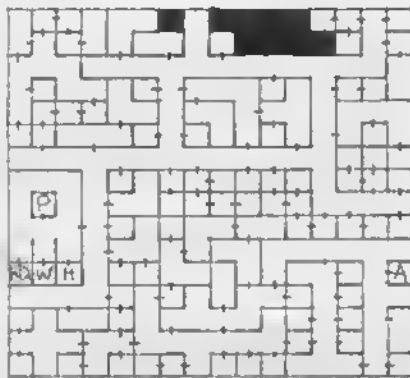
X4 — Arrival from Level 2 (T4)
P — Passage to Level 2

TONKA'S TOWER L2.



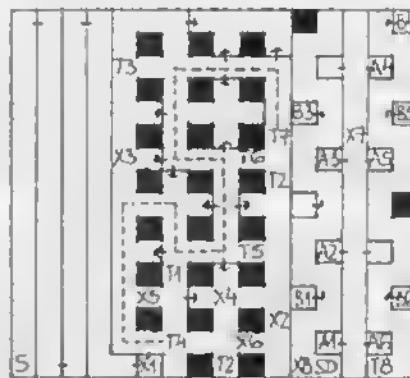
P — Passage to Level 1
W — Tonka

TAU ERIDANI



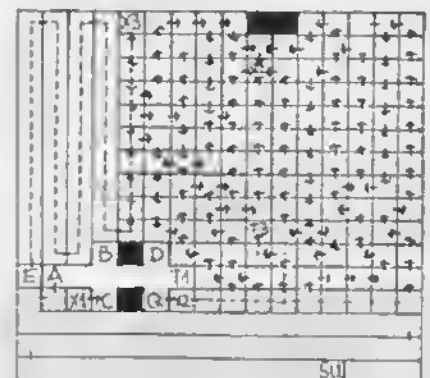
A — Mercenary Academy

ACADEMY Level 1.



A1—A6 —> B1—B6 — Teleports
with questions

ACADEMY Level 2.



E — End
A, B, C, D — Poema
Q — Question

folytatjuk...

Might and Magic®



Dark Side of XEEN

Reménykedtünk a negyedik (*Clouds of Xeen*) rész végén, hogy csak a következő rész is ilyen jó legyen. Hát ez ugyan nem jött be, mert sokkal-sokkal jobb! Ennek ezt nem is kell ecsetelni, aki már látta az intrót. Igaz, csak az Intro 9 mege, a többi része meg tizenegy, de ekinak van ennyi helye, s annyi esze is, az mindenképp legyen fel. Mégjobb, ha a négyes rész is fent van, mert akkor létrehozhatjuk az ultimate *Might & Magic* részt, ez lesz a **WORLD OF XEEN**. Így máris a kimentett állásokkal együtt 41 MB-ra lesz szükségünk, szóval ha csak 40 megás wincsi van kéznél, akkor a DOS-t is töröljük le, s lemeztől bootoljunk, mert az tuti, hogy jobb, mint a DOS.

Igen, most valószínű megint csak a PC-sak örülhetnek ennek, mert hogy az emigások nagy részének egy ideig várnia kell majd, az már most biztos. Bár megeshet, hogy várni nem kell, mert úgysem lesz étkonverálva, de ha valaki azt mondja, hogy ez wincsi nélkül is menni fog amígán, akkor inkább körberöhögjük, jó? Mert nem lehet keltetés egy 30-50 lemezes program (mármint a *World of Xeen*). PC-n szeiesése mindenképp tömörítve szállítja a *New World Computing*, de a kettő együtt így is olyan 20 HD.



Heméljük senki nem törötte le azóta a *Clouds of Xeen*-t, mert a *World of Xeen* (mint már mondtuk) a kettő együtteséből születik, s ennek is megvan a maga kis Introja (mondjuk ez elég szűk a *Dark Side of Xeen*-éhez képest), meg az and-seje (az is). Ezt úgy kell elkészíteni, hogy ugyanabba a könyvtárba kibontjuk a *Dark Side of XEEN*-t, mint ahol az előző rész van, felülírva a negyedik rész *XEEN.EXE* és *.DAT*-ját, s ha így hívjuk be a gamét, ekkor egy kis tesztelés után már jön az új címkepórnó meg Intro, s lehet folytatni a negyedik részben befejezett kalandjeleinket.

Viszont lehet a csupasz *Dark Side of XEEN*-nel is játszani, s majd a későbbiekben rátenni a negyediket, ám ekkor nem lesz meg a teljeskörűség kellemes érzése. Ilyenkor az elődök színlel kezdjük, s áldemes ezt a trükköt választani egy jobb start kedvéért, majd ha a karakterek megvannak, ekkor összeolvasztani a kettőt *World of XEEN*-né, s gyorsan átteleportálni a világ naposabb felére. Így az ottani szörnyek nem sok gondot fognak okozni egy jó ideig.

Most pedig elnézést kell kérnünk egy ostoba kijelentésünkért. A *Might & Magic* többi részének is sok köze van egymáshoz, noha közel sem annyi, mint a négynek az előző. Ebben a részben olyan részek is megállagósdottak, amik azok számára titkok voltak, akik nem játszották végig az I-II. részt. Sajnos mi is azok közé tartozunk, de ezt igyekszünk majd bapótolni a közeljövőben. Persze csak rövidebb formában, mert ezekből még nincsen felújított változat (jegyzőre), viszont léteznek Amigán is. Azért elmesálnék a történetet:

Egyszer volt, hol nem volt, voltak a Régiék (a múltkor Ősieknak fordítottuk őket, szóval ők az ANCIENT-ök, mint visszatérő SCI-Fi

motívum). Állandóan jártak a galaxist, hogy újabb és újabb lakható bolygókat, s így változatosabbnál változatosabb életet teremtsenek a Tejútban. Az volt a receptjük, hogy mulán egy bolygót létrehozzák, a kezdeti riehérségek megkönyvitése végett mind egyikre tettek egy-egy Orzót (guardian) így történt ez a Föld, pontosabban Terra esetében is. Kettő irányelvet adtak a S.H.E.L.T.E.M.-nek elnevezett egységnek (aki nem más, mint egy mesterséges intelligencia, szóval az M&M-ban nagyon szépen mixerik a fantaszt a sci-fivel). Az első, hogy védje a Terrát. A második pedig, hogy mindig engedelmesskedjék a Régiéknek.

Minden szépen ment, nem is lett volna baj, de egyszer ez a „szeniély” belekezdett valami nagyori észszerűnek tűnő, ám annál veszélyesebb folyamatba. A többi egységnek ilyen meg sem fordult az énkörében, viszont a S.H.E.L.T.E.M. sajnos meghibásodott, és így folytatni katalásait.

Rájött, hogy a Földet akkor tudja jököltesen védelmezni, ha a második irányelvnek nem engedelmesskedik, mert a Régiék esetleg olyan utasítást adnak neki, ami ellentézik azzal, amit a Terra védelme megkíván. A Régiék az önmódosítási próbálkozásai azonnal észrevették és gyorsan cselekedtek is. Lokapcsolták a S.H.E.L.T.E.M.-t a Drótról (ez az intergalaktikus telekommunikációs szuperbizonytű), de azt nem tudták, hogy így Sheltiem még nem halt meg. Bár ő is beleesett abba a hibába, hogy mikor jöttek érte, kómas állapotot feltett, energiái minimumra vult, mert így minden gond nélkül el tudták vinni Terráról, s egy isten háta mögötti szeméttelre indultak.

Nemsokára rászómlt Sheltiem, hogy így nem nagyon fog tudni köteleességeinek eleget tenni, ha nincs Terrán, s tudta jól, hogy ha megkéri a Régiéket arra, hogy vigyék vissza, azt fogják mondani, hogy ő egy meghibásodott egység, nem való ilyen felfutatra. Ezért úgy gondolta, az lesz a leggyorsabb, ha az audiokommunikációs egységeit kikapcsolja, s így a parancsokat meg sem fogja hallani. Mivel azonban a vele egy hajón lévő Régiékből való ügynököknek minden bizonnyal megvannak az eszközeik, hogy megjavítsák ezt az egységet, szükségessé vált Sheltiem számára az is, hogy likvidálja őket. Meg is tette.

Most végre feltehető amit akart, s első dolga az volt, hogy eltávolította magából a kettős számú irányelvet, s így soha többé nem kellett engedelmesskednie senkinek. Viszont az úrhajó már elég messze távolodott Terrától ahhoz, hogy ne lólasson elég az üzemanyag a visszatéréshez, s így kénytelen-kelletlen el kellett szállítania egy másik Rendszerűn, a Cronban, a VARN 4 gépen. Vasztere egy csöpp használható üzemanyag sem volt a gépen (ami mellesteg egy bolygóhoz hasonlít maga is). Tetőt meg kellett várni, míg CRON maga ér a Terrához (mert ez is mozig). Az még nagyon messze volt a Földtől, úgyhogy számos harag töltötte el Sheltiem jéghideg dióda-kéblét.

Bosszút akart állni mindenképpen a Régiéken, s a Cron Rendszer egyik gépét, egy VARN-t megsemmisített. Több száz ezer ártatlan élet lelt ki egy szempillantás alatt, mikor az irányíthatatlanná vált gép egy közeli napba merült. Az ördögi Sheltiem tovább törte közt szerepelt az is, hogy miután a Cron elért a Terrára, s ő visszakért régebbi éhított helyére, a Cronnak is ugyanígyon véget okozott. Ekkor lépett komolyabb álcába először Cron, aki Sheltiem először egy Régiének hitt, annak ellenére, hogy ő sem volt más, mint egy mesterséges intelligencia. Sheltiemnek nem jelentett nagy gondot, miután legyőzte fizikailag, memóriamagját lokapcsolta róla, s a testét pedig egy barlangba rejtette, amit később lezár.

Na innen kezdődik a második rész.
Elnevezte magát Sheltom Almar királynak, s egész szépen folyt is az élet, míg egy nap bennszülöttek különös csoportja (akikről a II-ban!) nemcsak hogy megmentették a Cronot a biztos pusztulástól, hanem Corakot is kiszabadították (ez volt a feladat a II. részben, a itt ért véget).

Am Corak sikeresen landolt a Terrara, s azennal elkezdte új, zsarnoki rendszerének kialakítását. Börtöneiből kiengedte a különösebbnél különösebb személyeket, megduplázta az adókat, meg hasonlók. A saját úrfajáját az óceánba rejtette, de Corak, és pár bennszülött így is megellette a befelől vezető utat, piramisoknak álcázott anyagátvívókön keresztül.

Úgy gondoljuk nem áruulunk el azzal újjal, hogy ez már a jól ismert harmadik rész története.

Corak nagyon ügyeskedett, de így sem sikerült neki kikapcsolnia Sheltomet, mert aktivizálta védelmi rendszerét. Ha kikapcsolnia nem is sikerült, de menekülése készített a földi bennszülöttek segítségével, aminek Corak pezsze nem nagyon örült, mert megint üldözőbe kellett vennie Sheltomet, pedig már rég a jól megérdemelt nyugdíjáról álmodozott. Igaz mindvégig látta a szökőkapszuláját, de sosem tudta utatolni. Utaközben észrevette, hogy a bennszülötteknek is sikerült elindítaniuk a Cronot, sők is velük utaztak az úrban. Lassan közeledtek egy sük „bolygóhoz”, amit úgy hívtak, X.E.E.N. (Xylonite Experimental Expansion Nucleo). A két szökőkapszula utasa csak úgy élhette túl a becsapódást, ha sztáris-kamrába vonultak, de a földiek majdnem otthagyták a logukat, mert az atmoszféra igenesak felmelegítette a hajót. Hál'istennek idejében ki tudták magukat sugározni a felszínre (kapcsolat a 3 és a 4 között), s így csak a hajó „semmisült meg”. Ok a felhős oldalra (CLOUDS OF XEEN) érkeztek, míg a másik két szökőkapszula a sötétbe.

Nem lett volna semmi gond, de Sheltom idő előtt kiszabadult a sztáriszknarájából, s ezt az időt arra használta, hogy mindenféle gonosz csakírságok által beburakodhassék Kalindra, a királynő kegyeibe, majd hirtelen megfossa őt frónjától, átalakítsa egy vámpírrá és megszerezze az Erő Kockáját, ezzel a Xeen feletti uralmat. Persze most sem akarja másra pazarolni erejét, mint hogy az Erő Kockájával elindítsa Xeen-t a napközi pályájáról, majd a Terra felé indítsa. Ő persze nem törődik azzal, hogy így megint milliók és milliók fognak halálra fagyni a hőleadóesztő hideg csillagközi úrban.

Fúj, de gonosz. Fúj! Halál!!! Kapcsoljuk ki Sheltomet! Kapcsoljuk ki Sheltomet! Kapcsoljuk ki! Itt a vége, luss el vele, ez volt a **Might and Magic** mese.

Most hogy már majdnem minden világos, be szeretnénk pótolni egy régi-régi adósságunkat a **Might & Magic** rendszerekkel kapcsolatban, mert időközben rájöttünk, hogy egészen figyelemreméltó, viszont előtte egy kis kligázítás, mind a 3., mind pedig a negyedik rész leírásához:



Varázslatok

BLESS: Az ezeknél negy kaverc volt. Szóval ez ad ideiglenesen 1 AC-v/pap szintje (azaz 200. szinten +200 az AC-hoz).

CURE WOUNDS: 15 HP-t gyógyít.

OANCING SWORO: Most jöttünk rá, hogy magasabb szinten ez a legjobb varázslat (ideje, mert ez volt a befejező rész). 7-14 HP-t sebez le az ellenfélről/Varázslószint. Ez 200. szinten 1400-2800 HP-t jelent, s mellesleg több ellenfélre is hat egyszerre. Le lehet ilyenkor már **DIAMOND GOLEM**-ekre vadászni vele, s egy varázslattal el is intézünk háromot. Ja, és hat élőholtakra is, azt már nem is tudjuk, hogy honnan vettük az ellenkezőjét.

OAY OF SORCERY/PROTECTION: Hiszen ezek csodálatos dolgok magasabb szinten! 200. szinten egy **HEROISM**, egy **HOLY BONUS** és egy **BLESS** maga egyedül 400-400 SP-t igényel, akkor egy **PROT. FROM ELEMENTALS** ilyenkor már 200 SP (s ez négyszer, mert 4 elemre lövi el), de a **OAY OF PROTECTION**, ami ezeken kívül még ad egy **LIGHT**-ot és egy **WALK ON WATER**-t is, csak 75-ba. Hasonló előnyök vannak a **DAY OF SORCERY**-nél is.

ELEMENTAL STORM: Itt nem is olyan jó varázslat (a **PRISMATIC LIGHTS** sem).

FIREBALL: Ez 3-7 HP-t sebez/szint.

FIRST AID: Fix 6 HP-t gyógyít.

HEROISM: Ideiglenesen ad egy szintet/level.

HOLY BONUS: +1 a sebzéshez mindanként/szint.

LIGHTNING BOLT: Ez 4-6 HP-t sebez/szint.

NATURE'S CURE: 25 HP-t gyógyít.

POWER CURE: 2-12 HP-t gyógyít/szint.

SPARKS: Magasabb szinten ez a legjobb papi támadó-varázslat.

Vannak új állapotok is:

- **InLove:** Ez a **HARPY** és a **SAND-FLORER** egy étkos speciális képessége. Ha a karakterünk megkapja, akkor egy ideig minden tulajdonsága nő, eddig rendben is volna, de sejtis egy bizonyos határ után megújja, hogy akit szerel, azt a társai már lecsapták, vagy egyáltalán nem is tudja, hogy kibe is szerelmes, s a nagybetűs **SZERIELEM** tárgyának hiánya és a megemészthetetlen végyekkel rosszabb dolgot fog okozni: Megszakad a azíve. Ezt egy bizonyos ideig nem szó szerinti kell érteni, mert amíg ebbe bele nem pusztul, addig minden tulajdonsága csak csökken egyvel naponta. A megszakadt szívűnek az állapota: **Heart Broken**.
- A kocsmarendszerben is újítást vezettek be. Nincs külön lagadó vagy ivoda, hanem egybetették, **TAVERN** név alá. Hála Istennek a kocsmárosok is sokkal jobb szívűek, mert: **ENOEOIK TOVÁBB INNI A RÉSZEG KARAKTEREKET!!** (Az alad olyan marathoni kaland, amelyben addig még én is el tudtam jutni, aót tovább is tudtam menni — CoVboy)

Már ezért is sokkal jobb a **World of XEEN**, mint az **ISLES OF TERRA**. Persze ez a lehetőség sem maradt kihasználatlanul: a számunkra legszimpatikusabb karakterrel (az természetesen egy tolvaj volt) addig itunk, amíg azt nem itta az állapotához, hogy **ORUNKEN -98**. Hehe, a **PERSONALITY**-je 98-cai nőtt, de sajnos az **END**-je megannyival csökkent (azaz 9 lett), s így a HP-inek száma is szépen megcsappant. Ez nem is lett volna baj, mert gondoljunk csak bele, 100 korszó ital után még mindig állt. Kemény legény az alteregónk, nem? Az más tészta, hogy másnap, amikor **WEAK**-ké lett, sajnos el is vkte a kaszás, de legalább úgy halt meg, hogy azt mondhatja: halálra ittam magam, s a következményeit

is élveztem. Minden kocsmáros ett volt a temetésen, aki számít, s roppant krakodilkönyvtárlt ázott fel az amúgy is nyirkos tálaj. Nylikos volt, hiszen a felkelő nap is megsiretta, hogy a kegyetlen természeti törvényeknek engedelmessékedve az ő feljötté vetett véget eme negyszerű ember és szerető szerető életének. Pedig csak 22 éves volt! Mily könyörtelen is a sors! De legalább hősi halált halt, s nem eredménytelenül, mert még búcsúlehelletével (amitől a 30 méteres körben élőket azonnali datoxbe kellett szállítani, majd lecsorélni a vérüket) is örök követendő példát statuált az ilyen erkölcsös dolgokban egyre jobban jelaskedő ifjúság előtt. S milyen nagy öröm volt, mikor Vertigo kedvenc piébénosa 10% engedmánnyal támasztotta fel emberünket. Sajnos ezzel a hatás is elműt, de arra szerencsére emlékezett, hogy milyen szép bevidékek is vannak a Mennyekben. Tehát a papnak sem jött rosszul az üzlet, rögtön vagy fél tucat megirgzon kutyahtú keresztelkedett meg a Gangesz folyóban (hehe). Ugye megőrté ez a kis kitérő? Szívünk újra megkapaszkodhatott a Mennyei Bóko segítő karjában. Hláz az Egi Tehenősz állandóan óvja csordáit.

Na, vissza a fontos részekhez

A háromhoz képest van egy jelentős változás a kitézőkben is (ami elég észszerű), de a 4. rész leírásánál kifejtettük: Egy emberen egyszerre max. 2 gyűrű lehet (10 helyett), 2 kitéző (5 helyett) és 1 nyaklánc (4 helyett).

Ennyit a jelentősebb módosításokról. És lme egy mérsékaltan hasznos rész:

Kazdjuk azzal, amit már egyszer két fél darabban leírtunk, de most sokkal jobb, ha itt is leírjuk. Aztán meg a többi.

TABLE I.
Osztály főértékek és minimumok

KNIGHT: 15 MIGHT
BARBARIAN: 15 ENDURANCE
SORCERER: 13 INTELLECT
CLERIC: 13 PERSONALITY
ROBBER: 13 LUCK
NINJA: 13 SPEED, ACCURACY
PALADIN: 13 MIGHT, PERSONALITY, ENDURANCE
ARCHER: 13 INTELLECT, ACCURACY
DRUID: 15 INTELLECT, PERSONALITY
RANGER: 12 INTELLECT, PERSONALITY, ENDURANCE, SPEED

TABLE II.
Osztályok HP-1 és SP-1 szintenkénti (módosítottok nélkül)

OSZT.	KN	BAR	SOR	CLE	ROB
HP/LVL	19	14	4	5	8
SP/LVL	—	—	4	4	—

OSZT.	NIN	PAL	ARC	DRU	RAN
HP/LVL	7	9	7	6	9
SP/LVL	—	2	2	5	1

Ha egy osztály minimum értéke nagyobb, mint 12 (tehát átlag feletti tulajdonság kell hozzá), akkor az így kapott értékeket írjuk fentebb (tehát kell min. 13-as END, ahhoz jár +1 HP, akkor nem 8, hanem 9 HP-t kap).

TABLE III.
Támadó/kör szintenkénti osztályoknál
Hány szintenként kap még 1 támadást körönként:

4	BARBARIAN
5	KNIGHT, NINJA
6	ROBBER, PALADIN, ARCHER, RANGER
7	CLERIC, DRUID
8	SORCERER

Tehát 89. szinten egy barbár 80 / 4 = 20 + 1 (első szint miatt), azaz 21-szer támad, míg egy SORCERER csak tizenegyszer.

TABLE IV.
Tulajdonságok fokozatai és módosításai
END és SP esetén

0-2	NONEXISTANT	-5
3-4	VERY POOR	-4
5-6	POOR	-3
7-8	VERY LOW	-2
9-10	LOW	-1
11-12	AVERAGE	0
13-14	GOOD	1
15-16	VERY GOOD	2
17-18	HIGH	3
19-20	VERY HIGH	4
21-24	GREAT	5
25-29	SUPER	6
30-34	AMAZING	7
35-39	INCREDIBLE	8
40-49	GIGANTIC	9
50-74	FANTASTIC	10
75-99	ASTOUNDING	11
100-124	ASTONISHING	12
125-149	MONUMENTAL	13
150-174	TREMENDOUS	14
175-199	COLOSSAL	15
200-224	AWESOME	16
225-249	AWE INSPIRING	17
250-	ULTIMATE	20

SP módosítás alatt azt kell érteni, hogy a varázslási tulajdonság értéke milyen módosítást eredményez a karakter SP-ján. Ez SORCERER, ARCHER esetében az INT, CLERIC, PALADIN esetében a PERSONALITY, DRUID, valamint RANGER-nél mind a kettő.

Ha egy karakternek a főértéke az osztály minimuma alá esik, akkor ugyanúgy működik tovább, csak gyengébben. Azaz pl. egy 0-s INTELLECT-os varázsló megkapja még az SP-t. Az SP sosem csökkenhet 1 alá, még ha a levonások miatt mínusz vagy nulla lenne, akkor sem.

TABLE V.
Faj HP, SP és THIEVERY módosítások

	SP	HP	THIEVERY
ELF*	+2	-2	+10
GNOME	+1	-1	+10
DWARF	-1	+1	+5
H-ORC	-2	+2	-10
HUMAN	0	0	0

Itt a faj nem módosít a tulajdonságokon, csak a szintenként kapott SP-n, HP-n.

* — Elf esetében a plusz SP-ket csak SORCERER-rel és ARCHER-rel kapjuk meg, másnál nem, míg pl. gnómnál a többi varázstudónál is (pl. CLERIC).

A THIEVERY első szinten alapban ROBBER-nél 32, NINJA-nél 17, a tulajdonságok értékei nem módosítják. Ezt az első szintnél kapott THIEVERY pontot módosítja fajonként, később egységesen 2 pontot kapnak a nindzsák és a tolvajok szintlépésekor.

Három skill is módosítja a HP/SP-t. A HP-t eggyel növeli szintenként a BODY BUILDER skill, az SP-t pedig a PRESTIDIGIT (INT-es varázslóknál), illetve a PRAYER MASTER (PERSONALITY-s varázslóknál) növeli 2-val/szint.

TABLE VI.
Ellonállások fajok szerint

	H	E	G	D	H-O
FIRE	7	0	5	2	10
COLD	7	0	5	2	10
ELECTR	7	0	5	2	10
ACID	7	0	0	2	0
POISON	7	0	20	2	0
ENERGY	7	5	0	2	0
MAGIC	7	5	0	20	0

(H = HUMAN, E = ELF, G = GNOME, D = DWARF, H-O = H-ORC)
A törpénél lévő értékek még a közikönyv is rosszul írta (szorított a törpe kap 20-at POISON ellen).

TABLE VII.

Szintlépések

Gyors (ROBBER)

2. 1000

Közepes (BARBARIAN, CLERIC, DRUID, KNIGHT, NINJA)

2. 1500

Lassú (SORCERER, ARCHER, PALADIN, RANGER)

2. 2000

Mindegyikről úgy történik, hogy 12. szintig mindig ugyanannyit kell összeszedni a következő szintlépéshez, mint amennyit ehhez a szinthez kellett. Tizenkettedik szint után pedig egységesen 1024000 XP kell a szintlépéshez, egészen a csillagos églig.

A fenti táblázatok segítségével mindenki eldöntheti, hogy melyik osztály hasznos és ahhoz melyik faj jó.

Az fix, hogy SORCERER-nak szintje csak akkor érdemes használni, jó ROBBER-ek is lesznek a tündérek közül, de mivel egy ROBBER-nak sokszor kell egy kicsit több HP csapdák miatt, meg mivel harcban sem utolsó, jobb, ha többet bír ki. Igen jó szolgálatot tesz egy ROBBER-nak ha jó az ellenállása POISON ellen, s az még egy érv a gnóm ROBBER mellett (s mivel a gnóm is +10 THIEVERY-t kap, mint az elf, így jobb, ha gnóm). A törpe ROBBER-ek sem lehetnek nagyon rosszak, ebben a MAGIC ellenállásuk erősíti meg minket. Harcolni és varázsolni is tudó egyedet nem szívesen használnak, mert lassabban léptek, nagyon kevés SP-juk van, és nem is nagyon jók varázslásban. A druidával meg az a baj, hogy itt saját varázslata nincsen, s ugyan gyorsabban lép szintet, mint a SORCERER, de se a pápi varázslatal, se a varázslókat nem túl hatalmasak. A RANGER-től meg mindenkit csak óvunk, mert majd mindent tud, de egyiket se annyira, hogy jó is lenne az valmire. Az ajánlott csapatösszeállítás egy ember/törpe/tőlork lovag, egy félork (esetleg törpe) barbár, gnóm tolvaj, elf SORCERER, gnóm CLERIC meg egy tetszős szorint. Azért érdemes félork barbárt betenni a csapatba, mert alelme igen sokszor megoslik majd az, hogy pl. leesünk, vagy csapdába léptünk vagy ilyesmi, s mindenki aszmólotlanul fokszik, csak a barbárunknak maradt egy-két HP-ja pluszban, ilyenkor nyugodtan lehet pihenni (már ha van hof), s mint ha mi sem történt volna. Ha azonban talatelmünk a csapatot mindentől kevésbé hasznos csapattaggal, akkor viszont nagy bajban leszünk, mert lehet, hogy mindenkül csak eszmólotlan, de akkor is GAME OVER. Tehát szükség van egy szereplőre sok-sok HP-vel, s mi is jobb erre a feladatra, mint egy félork barbár?

Amint látható, a játékokban egy kicsit túl erősnek lettak a gnómok, az elfek meg gyángusok, de van legalább aki falkarolja a szegény kis gnómkokat, s nem mindig azokkal a netelejcsképű effekkel logtalkoznak, akik olyan magasan hordják az orrukat, hogy teljesen bele lehel látni. A tetszős szorint csapattag mondjuk nem árt, ha még egy SORCERER, mert a támadó varázslatokra sokszor lesz szükség, de a biztonság kedvéért belehoztunk asatleg még egy CLERIC-et, vagy valamilyen harcos-varázstudót.

A tárgyakról a műtkori ismertetés elégtalennek számítható, mert ki az az ember, aki így kitalálná, hogy melyik fogyor/páncélt/érdemes megtartania, s melyiken adjon túl. Ezt pótolnánk, imo.

TABLE VIII.

Fegyverek

FEGYVER NEVE SEBZÉSE

Kardok	
DAGGER	2-4
SHORT SWORD	2-6
CUTLASS	2-8

WAKIZASHI	3-9
LONG SWORD	3-9
SABRE	4-8
SCIMITAR	2-10
BROAD SWORD	3-12
KATANA	4-12
FLAMBERGE	4-20
KEEN SLAYER	6-24

Balták, POLEARM-ok

HAND AXE	2-6
BATTLE AXE	3-15
GRAND AXE	3-18
HALBERD	3-18
SPEAR	1-9
TRIDENT	2-12
GLAIVE	4-12
PIKE	2-16
NAGINATA	5-15
BARDICHE	4-16

Tonpa fogyorak

CLUB	1-3
CUDGEL	1-6
NUNCHAKO	2-6
MAUL	1-8
STAFF	2-8
MACE	2-8
FLAIL	1-10
HAMMER	2-10

Lőfegyverek

SLING	2-4
SHORT BOW	3-6
CROSSBOW	4-8
LONG BOW	5-10

TABLE IX.

Védetom

NEVE AC módosítás

Páncélok	
ROBES	+2
PADDED ARMOR	+2
LEATHER ARMOR	+3
(az utóbbi kettő a IV-V. részben nincs)	
SCALE MAIL	+4
RING MAIL	+5
CHAIN MAIL	+6
SPLINT MAIL	+7
PLATE MAIL	+8
PLATE ARMOR	+10
Egyéb	
CLOAK/CAPE	+1
GAUNTLETS	+1
BOOTS	+1
HELM	+2
SHIELD	+4

Ezekhez járulnak még a fegyverek anyagának módosítója. Legutóbb ezek leírása is pontatlan és szűkszavú volt.

TABLE X.

Anyagok

NEVE	Sebzmód	Tal.mód	Pánc.mód
LEATHER	-6	-4	0
BRASS	-4	+3	-2
WOODEN	-3	+3	-3
BRONZE	-2	+2	-1
GLASS	0	0	0
CRYSTAL	+1	+1	+1
CORAL	+1	+1	+1
IRON	+2	+1	+1
LAPIS	+2	+2	+2
PEARL	+2	+2	+2
AMBER	+3	+3	+3
SILVER	+4	+2	+2
EBONY	+4	+4	+4
QUARTZ	+5	+5	+5
STEEL	+6	+3	+2
GOLD	+8	+4	+6
PLATINA	+10	+6	+8
RUBY	+12	+8	+10
EMERALD	+15	+7	+12
SAPPHIRE	+20	+8	+14
DIAMOND	+30	+9	+16
OBSIDIAN	+50	+10	+20



A Sebzés mód azt jelenti, hogy mennyivel módosítja a tegyver sebzesét, a Találat mód az ütés pontosságának módosítását adja meg adott anyagra, a Páncél mód-ból pedig természetesen egy adott anyagból készült páncél AC módosítását olvashatjuk le.

Ugye hogy néha mennyire hasonlít az AD&D-re vagy hasonló dolgokra? E célból lett a TABLE-ásítás is, hogy mégjobban hasonlítson. Bár azért nem túl sok közös vonás van bennük, mégha van is. Sajnos arra nem tudunk sehogysem rájönni, hogyan is csinálja a csatába a találat/nem találat eldöntését és a RESISTANCE-ek hatásait (beleértve obbo a PROT FROM ELEMENTALS-t is). Pedig akkor de jó szerepjátékot lehetne ebből csinálni nem-számítógépes változatban. Megszámítógéplelitenonk. Csak a kilencoldalú 'kocka' megvalósításában lennének nehézségek (mondjuk ez sem nagy, csak össze kell ragasztani egy négyoldalút meg egy tízoldalú agyik felét, vagy egy egyoldalút és egy oktaédert).

Huh, hát nagy bajban voltunk, hogy itt most hogy is folytassuk? A leírás tőrképek nélküli száraz lenne, viszont a kettő együtt meg nem fér bele tíz oldalba. Ezért hát úgy döntöttünk, most előbb bemutatjuk az egyes helyszíneket, és koordinátákat, kap-tok 1 hónap gyakorlóidőt, s a CoV 39-ben terveink szerint végre pontot tehetnénk eme szépen kinyújtott rélesztésztá végére.

Lássuk tehát.

Koordináták:

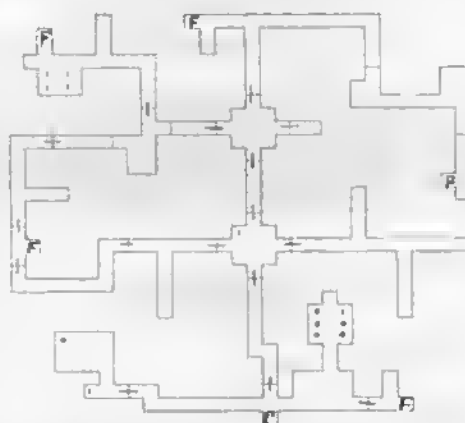
CASTLEVIEW

23,27	Mayor Snarfblad, a főnök
25,30	Taskmaster (50 arany/hét)
28,30	Joe titkos kincslétképei
29,27	Ranger, PATHFINDER skill 1500GP-ért
30,13	CARTOGRAPHY skill 10GP-ért
20,11	Kincs
20,25	TAVERN
21,16	Bank
08,17	TRAINING
09,22	Bolt
03,27	Varázsbolt
05,28	Varázsboltba tagsági
01,20	A mapmaker testvéra (börtönben)
17,13	Bejárat gremlinekhez
29,13	Gremlin király
18,30	Kincs
15,01	Templom

27,19	Nadis (ONYX nyaklánc kell nek)
Lejáratok:	02,29; 01,13; 30,18; 12,30; 26,01

SEWERS

03,25	Fickó árulja a DIRECTION SENSE-t
31,26	Valio, a paraszt (valójában nem az)
20,22	Kincs
21,04	Bejárat ROOKA-hoz, a QUEEN RAT-hez
21,09	Onyx nyaklánc (Nadlaé)



SANDCASTER

01,16	Templom
09,13	TAVERN
09,19	Bolt
03,12	Megtámadnak ENCHANTRESS-ek
19,05	NAVIGATOR skill-et tanít
19,01	PRESTIDIGITATION skill-et tanít
18,10	Tagsági a varázsboltba
18,08	LAKESIDE-i PASS (5000)
20,14	Jó fővarázsló-néni
13,17	Joe a kereskedő
18,22	Varázsbolt
27,17	Egy intelligens fegyverkészítő
06,21	Keselyű irtó 25000 GP (használatatlan)
19,30	LINGUIST skill-i árui
05,30	Bejárat a SORCERESS HO-ba (Morgana + Isai)
21,04	NATASHA'S ENCHANT
30,01	Kulcs a Nagy Keleti Toronyhoz
19,27	MERCHANT skill 5000-ért
01,10	3 adag bíbor POTION (SPEED)

13,05	3 adag narancs POTION (INT)
10,03	Bejárat a fő-fővarázslóhoz (XENOR)
13,33	Narancs POTION
08,13	Bíbor POTION
22,30	GUILD COMMON bejárat No 1
30,25	Bejárat No 2.
13,28	Lejárat SEWERS-be
13,09	- -
Kincsek:	12,02; 21,01; 27,01; 03,10; 06,01; 01,30; 03,22; 04,22

SEWERS

25,04	Tornatorem (50000 a hasznalat) -- sok cool stuff
00,16	Khárs: sivatagbe
01,01	Feljárat titkos varázslós helyre

LAKESIDE

01,09	Varázslóbolt
03,05	Koponya -- találos kérdés -- tagságt ad
05,09	Lerombolt TAVERN
08,07	Lerombolt bolt
11,06	Lejárat SEWERS-be
01,11	- -
07,14	- -
15,14	Biztonságos átjáró az Elveszett Lokok Szigetére
01,14	PASS TO NECROPOLIS
Kincs:	12,09; 10,11; 08,12; 01,14
Rabok:	01,02; 06,01; 14,05; 13,01; 04,12

SEWERS

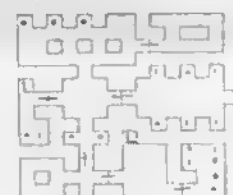
12,11	GOLDEN DRAGON STATUETTE
06,04	PRAYER MASTER skillt árul (10000-ért)

NECROPOLIS

10,10	GOLDEN GRIFFIN STATUETTE
10,06	Tagságt 50000-ért
05,08	Halál Kútja
01,09	Lejárat (innen menjünk a szívét)

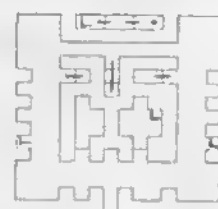
SEWERS

01,14	Sandro szívo
-------	--------------



OLYMPUS

05,10	TRAINING
05,08	Bolt
09,08	TAVERN
09,10	Templom
07,09	Varázsbolt
10,14	SOULBOX (Coraknak)
05,01	Olympus tagsági



CASTLE KALINDRA

LVL 1

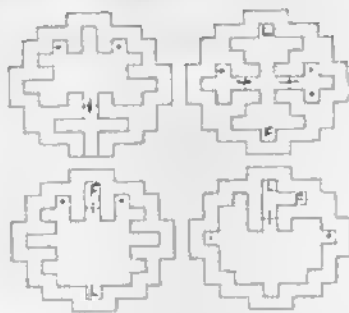
08,06	ARMS MASTER skill ingyen
08,08	DANGER SENSE skill ingyen

LVL 2

03,06	BOOK OF ASTROLOGY
10,15	Dimitri
11,15	Megan, Dimitri lánya

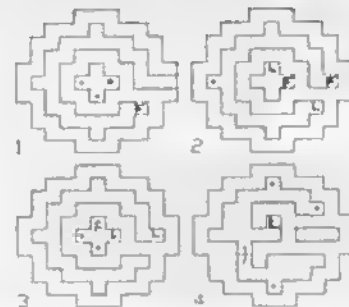
- LVL 3**
 15,13 Tamplom
 15,15 Bank
 15,02 Bört
 15,00 TRAINING
 02,15 ROYAL CROWN
 01,01 Tükör-teleport aktiváló

THE GREAT NORTHERN TOWER (Harcosok tornya)



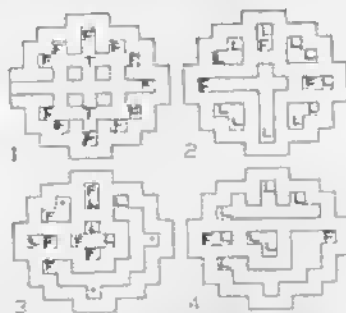
- LVL 1**
 05,05 Tükör-teleport
 04,10 Egyes számú könyv
 10,10 Kettes számú könyv
- LVL 2**
 05,11 Hármas számú könyv
 09,11 Négyes számú könyv
- LVL 3**
 04,10 Ötös számú könyv
 10,10 Hatos számú könyv
- LVL 4**
 07,04 CHALICE (AIE)
 EMOTION THRONE; 06,07; 06,08;
 08,07; 08,08
 07,06 EUPHORIA THRONE
 05,11 THRONE OF DUNCE (az
 Ostoba trónja)

THE GREAT WESTERN TOWER (Papok tornya)



- LVL 2**
 07,12 Jó pap (ne bántsd)
- LVL 4**
 05,06 Bejárát a vezérhez (CULT
 LEADER)

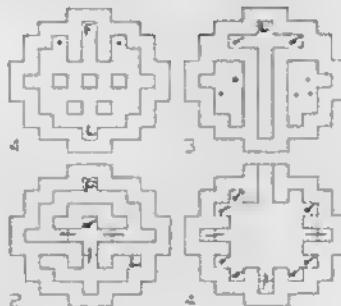
THE GREAT EASTERN TOWER (Varázslók tornya)



- LVL 2**
 10,06 Tükör teleport
- LVL 3**
 05,11 JEWEL OF AGESs

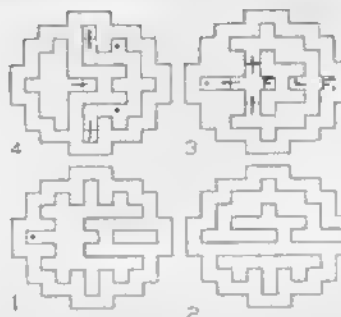
- LVL 4**
 04,11 Kisebb képességek kútja
 10,10 Élet kútja (+1 lvl,
 de +50 év is)
 07,04 Nagy Erő Könyve (+5 lvl,
 de minden skill alvaszik)
 01,08 Fantasztikus Tudás Könyve
 (SORCERER-eknek +50
 INTELLECT)

THE GREAT SOUTHERN TOWER (Tolvajok tornya)



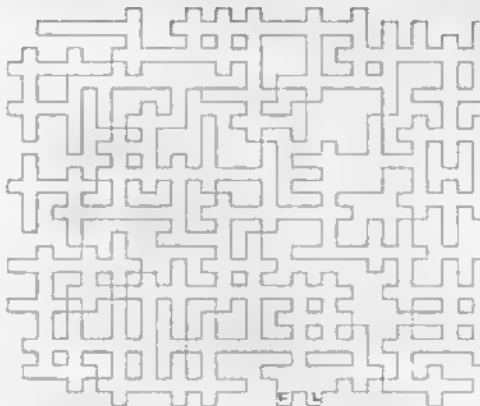
- LVL 3**
 04,06 Ali Baba Láda
 05,05 ENERGY OISK
 07,05 ENERGY DISK
- LVL 4**
 09,11 Csak a Hercegnek (könyv a
 PRINCE OF THIEVES-nek)
 05,11 MASTER Thlavy könyve
 (+500000 XP tolvajoknak)

ELLINGER TORNJA



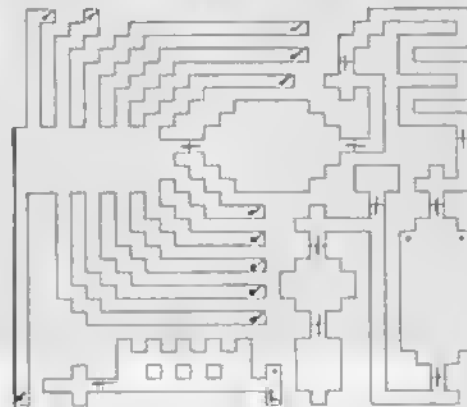
- LVL 2**
 09,05 +20 FIRE RESISTANCE
 09,11 +20 ELECTRICITY
 RESISTANCE
- LVL 4**
 02,05 Ellinger

DUNGEON OF DEATH LVL 1



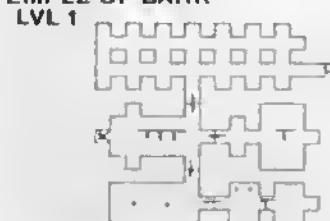
- LVL 2**
 28,07 THRONE OF THE DEATH
 20,11 THE MASTER'S THRONE
 26,11 Koporsó, ha kinyitod
 meghalsz
 26,10 :||:
 30,11 :||:

- 30,10 -||-
 11,20 Innen sok-sok SKELETAL
 LICH jön
 08,20 A Kis Gonosz Kegyhelye
 (1000.000 XP, ha
 elpusztítod)
 06,20 A Kisebb Gonosz
 Kegyhelye (2 millió XP)
 04,20 A Nagy Gonosz Kegyhelye
 (5 millió XP)
 02,20 A Lagnagyobb Gonosz
 Kegyhelye



- LVL 3**
 Gong: 02,03; 27,30; 29,04; 02,28
 17,03 Kar —> ajtó

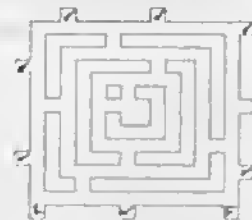
TEMPLE OF BARK



- LVL 3**
 06,12 Sprite hercognó

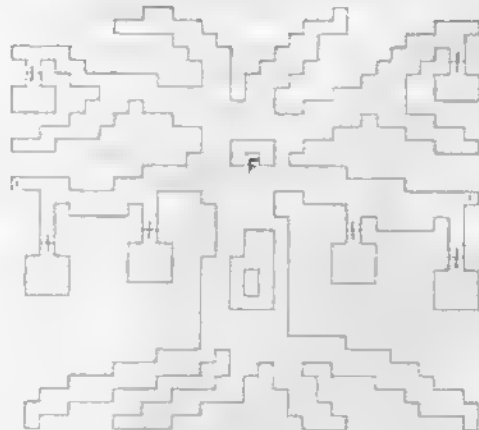


- LVL 4**
 15,14 Nagy főkapcsoló
 07,07 Shaath (lósámán) +
 tavacska



- LVL 5**
 31,17 ENERGY DISK
 00,18 ENERGY DISK
 01,27 Kincstár
 30,28 Kincstár
 FRUIT ROOM:

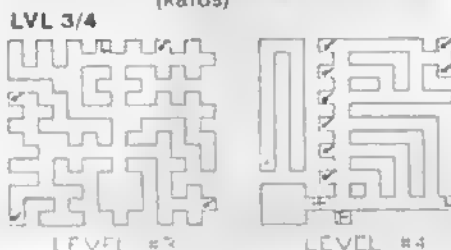
09,15; 02,14; 23,15; 30,13
 Koponyák: 01,21, 00,28; 31,30;
 31,21; 31,00, 22,00; 07,00;
 00,00



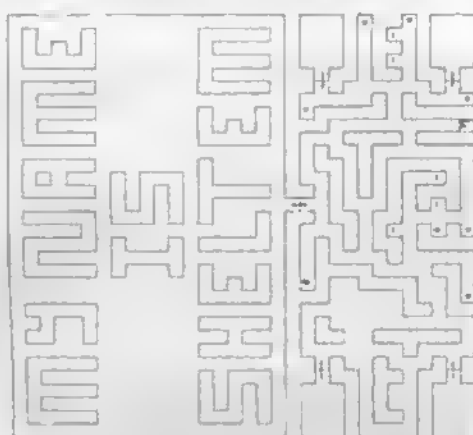
THE ISLE OF LOST SOULS LVL 1



LVL 2 14,02 Kapcsoló (kar) 09,01 NEGATIVE SOUL WATER (káros)

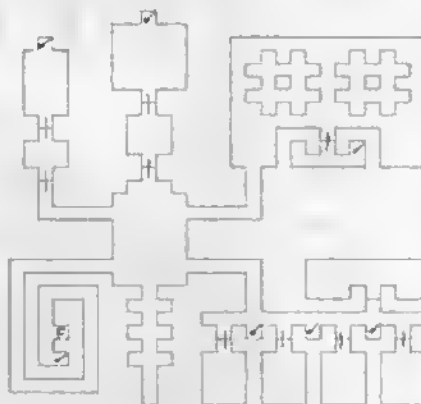


LVL 5 01,08 SONGBIRD OF SERENITY

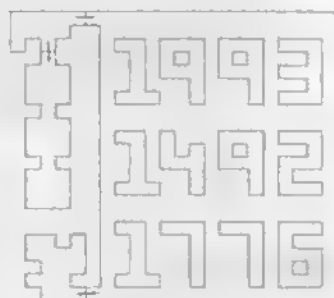


GREAT PYRAMID LVL 1

- 20,23 A legkisebb a sorozatban (3)
- 22,25 Legkisebb négyzetszám a sorozatban (9)
- 20,27 Kétszerese a legkisebb párosnak (8)
- 18,25 A legnagyobb prim (7)
- 26,23 A legkisebb páros (4)
- 24,25 A legnagyobb (10)
- 26,27 A legkisebb prim, ami maradt (5)
- 28,25 A meredék (6)



LVL 2

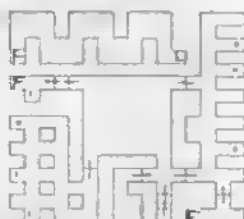


LVL 3 Teleportek: 11,19; 20,13; 13,16; 10,14 16,16 Felfáró

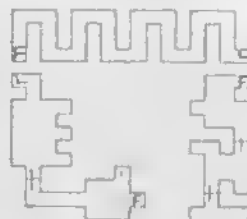
LVL 4 06,09 Sárkányfőző

CASTLE BLACKFANG LVL 1

- 15,00 Geng
- 07,08 Kijárat (griffen)



LVL 2



LVL 3

- 13,14 Gróf Feketeagyar
- A Feketeagyar család. 01,14; 05,14;
09,14



DUNGEON

01,01 Kalindra királynő



ELEMENTAL PLANE OF FIRE

- 02,04 Kincs
- 03,12 Alvó
- 08,07 Szobor
- 13,02 Kijárat
- 10,13 Tűz próbája (TEST OF FIRE)

ELEMENTAL PLANE OF AIR

- 07,02 Kijárat
- 04,07 Szobor
- 10,02 Levegő próbája
- 02,12 Alvó
- 13,12 Kincs

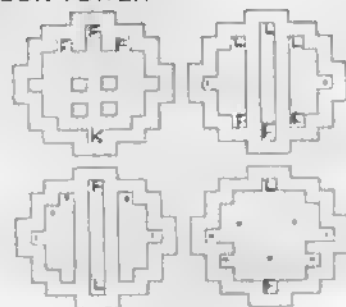
ELEMENTAL PLANE OF EARTH

- 03,04 Föld próbája
- 02,13 Kijárat
- 07,08 Szobor
- 12,03 Alvó
- 13,12 Kincs

ELEMENTAL PLANE OF WATER

- 04,11 Víz próbája
- 13,13 Kijárat
- 09,01 Kincs
- 03,03 Alvó

DRAGON TOWER



LVL 1 06,05 Druida, aki egy tojást keres

LVL 3 04,10 Sárkánytojás

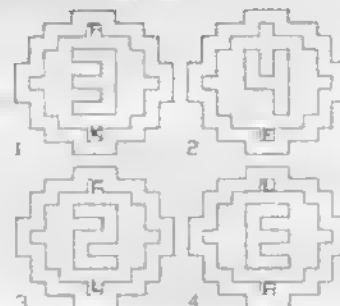
- 05,11 4 adag zöld potion (egyenként +40 END!)
- 09,11 -||- csak 3 adag

LVL 4 10,06 TOME OF GREAT EXPERIENCE (10,000,000 XP) 04,06 -||-

CLOUDS

- POWER CRYSTAL-ok:
- 07,09; 24,23; 22,17; 13,21
- 13,30 Kut (+50 szint ideiglenesen)
- 15,30 A sárkány szeme

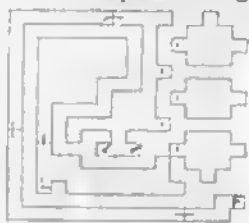
DARKSTONE TOWER



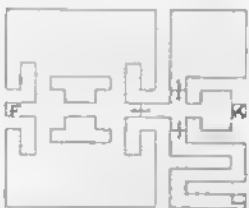
- LVL 4
07,09 Koponya talátás kérdéssel
09,08 Arany azonosító kártya

ALAMAR'S CASTLE DUNGEON

- 10,15 XEEN POWER JUICE
10,11 -
10,07 - (2 adag)
11,13 - (3 adag)
15,13 - (3 adag)
14,15 Roland herceg
15,09 Koponya (arany azonosítás)
15,05 Koponya (ezüst azonosítás)
13,03 Kulcs a DRAGON TOWER-höz
11,09 Kulcs a DARKSTONE TOWER-ba
02,02 Lejárat Shangri-La-ba



LVL 1



LVL 4

- 02,03 Bejárat Sheitemhez
02,13 Sheitem

DARK SIDE

- A1 11,04 Alamar vara
A2 07,02 Barbár ljaszok tábor (szétrombolandó)
A3 14,07 Bejárat CASTLEVIEW SEWERS-be
08,14 Kút: +3 szint
A4 07,01 Fallsta (csak ha már a másik oldalon felhímasztottuk)
B1 12,05 Ambroso, a királynő lovegje (nem OLYAN értelemben)
02,09 ESCAPE POD #2 (Kettes számú szökőkapszula — Sheitemé)
B2 13,14 Hegymászás skill 5000-ért
01,00 Bánya
03,08 ESCAPE POD #1 (Egyes számú szökőkapszula — Coraké)
B3 01,12 5 gyémántból 1000 gemért cuccot csinál
15,11 5 zatírból 400 gemért -||-
13,12 5 smaragdból 200 gemért -||-
12,14 5 rubinból 100 gemért -||-
B4 08,12 Troll-lik
12,13 -||-
11,06 -||-
C1 01,07 Energia Kútja: +50 resist. energia ellen
09,11 Óriásbarlang (égesd fel)
C2 01,08 Kegyhely, ha Imádkozol kapsz 15 szintet ideiglenesen

- 11,10 Elvárásolt Kő — kérdező (válasz: PALADIN —> kincsek)

C3

- 02,00 Troll-lyuk
07,05 Troll-verem
13,05 Troll-gödör
14,11 Troll-barlang
06,07 Bánya (rubin)
12,07 Bánya (smaragd és gyémánt)
13,04 Titott gyümölcs (barack —> +10 END)
08,04 Titott gyümölcs (alma)
15,12 Titott gyümölcs (kókusz) — tényleg, a kókusz az gyümölcs?

C4

- 02,08 Bark lámploma
13,05 Troll-verem

D1

- 10,05 Óriás fónök (2 anargalamezzel)
00,13 Kút: +100 MIGHT
01,08 Törpe király, akinek kell a CHALICE az Északi Toronyból
02,10 Nagy Északi Torony
00,12 Óriásbarlang

D2

- 00,05 Nagy Piramis (a Sárkányfáraóval)
12,02 Bejárat SANDCASTER-be

D3

- 04,05 Bánya (minden)
11,05 Ogre HQ

D4

E1

- 11,02 Ector elveszett gyűrűje
10,03 Nagy Varázslat Szökőkútja: +100 SP

E2

- 03,12 Itt van Ector, aki elvesztette a gyűrűjét
08,15 Lastpoint, a fa (Thickbord ismerőse)

E3

- 04,12 Ogre HQ
03,07 Ogre HQ (elpusztítandó —> 100.000 XP)
13,05 Vaspar smaragd fogantyúja Langyelplac:
15,13 Szuper surcuk 20.000 aranyért (pl. Platina Air Torsio 180)
13,13 Kaleb, aki tehetetlen az elvesztett nagyítóüvege nélkül
15,12 Páncélozott övek (ARMORED BELT) 30.000-ért (+4 AC)
15,10 Varázssnyaklánc-csaláló gép 5000 arany + 500 gemért (rejtély, hogy mire jó, de azért jó drága)
E4 05,12 SPOT SECRET DOORS (500\$)
13,06 Troll-lyuk, benne: 07,14 — Troll fónök (küzdjünk meg vele)
06,08 Troll-gödör
05,05 Troll-verem (sok troll-italal)

F1

- 10,00 Gargoyle barlang (itt van Kaleb nagyítóüvege is)
09,11 CASTLE BLACKFANG (Feketeagyar vára)

F2

- 06,10 Az Elveszett Lelkek Szigete (ISLE OF LOST SOULS)
03,15 LAKESIDE TOWN

F3

F4

SKY ROADS

(a tornyokba a felső bejáratok ugyanazon a koordinátákon vannak, ahol a földön)

A1

- 02,13 ELEMENTAL PLANE OF FIRE (bejárat)

- 10,04 Bejárat Alamar várába (ezt vigyázza a MEGADAGON)

A2

- 12,04 Levegő szigete (szinte semmi érdekes nincs itt)

A4

- 02,02 ELEMENTAL PLANE OF AIR (bejárat)

E3

- 00,05 SCARAB VS valami

F1

- 13,13 ELEMENTAL PLANE OF WATER (bejárat)

F4

- 13,02 ELEMENTAL PLANE OF EARTH (bejárat)

A négy elemi létsík között félfőten van mindig egy-egy kereskedő is;

CLOUDS

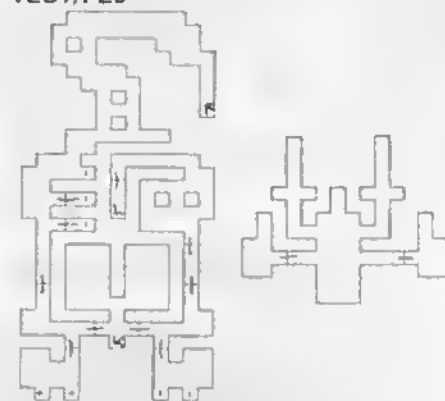
E3

- 03,04 DUNGEON OF DEATH

A2

- 11,09 Déli Szfinx

SOUTHERN SPHINX TEST/FEJ



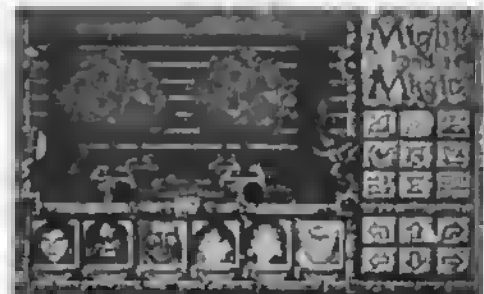
LVL 3



Végül a térképek jelkezeléséről:

K — Kijárat
L — Lejárat
F — Feljárat
• — Kincs
T — Csapda vagy teleport
Pont egy ferde vonallal — Kar/gong/váltó

Sajnos a DUNGEON OF DEATH keresztrefejtvenyes szintjének térképe elég pontatlan lett, de reméljük azért el lehet vele bolygolni. Jellemző erre a részre, hogy sokkal bonyolultabbak a dungeonok, mint a többiben.



Noe, akkor jó gyakorlást a következő számlig, a akkor végleg befojezzük...

• HÁPI

BETRAYAL



AT KRONDOR

Aki nem hellott volna *Raymond E. Feist*-ről, annak ot kell mondanunk, hogy ő volt az, aki a *Gyűrűk Ura* színvonalát veleho is megközelítő „Az érzőszív mágus”-t elkövette, ami méltán kiemelkedik a szabványos fantasy-k tengeréből (mindenkinek ajánljuk elolvasását! Némi reklám: az ezen játékok sztorialapját alkotó novellagyűjtemény, a *Riftwar Legacy* hazánkban is kapható, a múltkoriban a *Bestsellers*-nél láttuk). Nos, ezen útiember egy másik könyvében álepul ez a játék, emr az eddig talán legjobb RPG/edventure-nek találtunk. Nagyon egyszerű a kezelése, nincs vele 'adminisztrációval', a harcokat automatára be lehet lökni, és amitán a legjobban csipünk, nagyon sok benne a text, a cool digi és animáció, és mivel a sztori menete néhol az elbeszéléseken alapul, igencsak érdekes és színvonalas: a történet remek, mintha az ember valami kow! fantasy-t olvasna. Hát nem egy boring *SSI* game, az egyszer biztos! Aki eddig undorodott volna az *SSI*-type RPG-k-től, és megfélemlően tudja az angolt, annak különösen ajánljuk a botöltését, nem fogja megbánni! Nem tudjuk, milyen leme megfontolásból kapott a program a *Power Play*-ben 58 %-ot, tény, hogy a történet színvonalában ver minden más RPG-t.

A PC-s verziónál 386 és 2M RAM (+1 MByte EMS), az agyszeti biztos! Aki eddig undorodott volna az *SSI*-type RPG-k-től, és megfélemlően tudja az angolt, annak különösen ajánljuk a botöltését, nem fogja megbánni! Nem tudjuk, milyen leme megfontolásból kapott a program a *Power Play*-ben 58 %-ot, tény, hogy a történet színvonalában ver minden más RPG-t.

Persze van pár negatívuma is a programnak: a győztes harc után elég idegesítő minden hullára clickelgetni; idegesítő, hogy ha el akarunk dobni valami értéktelen dolgot, ahhoz általában ki kell lépni pl. a totem inventory-jából stb...



Megathanx Shadow/GSH-nak, IOLO-nak és Verők Józsefnek for the help!

Mivel a játékban nagyon fontosak a bottok, általában mindenhol kiírtuk, PONTOSAN hol, mi, mennyiért kapható, hogy ne kelljen a fől Midkemiat bejárunk kajáért vagy előskészorért... Általában minden kisebb faluban is van bolt és kocsmá. Ezen utóbbiban 100%, hogy kapható kaja (még ha spoiled, tehát romlott is, lásd *Silden*).

A varázslatok

Kétféle típusú varázslat létezik: vannak *harci* és a *normál* varázslatok. A *harci* spell-eket CSAK harcmódban veheti elő Owyn. Ez kezdetben csak a *Despair Thy Eyes*, a *Gift of Sung* és az *Invitation* spellből áll. Harcban CSAK akkor alkalmazhatunk varázslatot, ha nincs pont mellettünk, illetve átlósan mellettünk támadó, ezért is kell rögtön a varázslóval pusztítani, ha a csapatok felállsakor mi vagyunk lépéslőnyben (később általában mindig lesz a varázslónak támadója). A *normál* cestok a csapattegor valamilyen képességet fejlesztik, vagy a csapat lopakodását segítik. A záróulak megvárata: a cestoló varázslótól ezent energia; a találat esetén okozott energiacsökkenés. Az árat, beszerzési helyeket is kiírtuk.

Scent of Sorlig: Tulejdonképpen semmi értelme használnunk (erre való a dobeznyítás előtti save); a célszemély 12 órán át érzékeli, ha egy láda őnmegsemmisítő mechanizmussal van felszerelve. Felhasználásának ára: 5 HP. (Indulásnál már van)

Gift of Sung: *health*istamina átküldése jó, pl. ha az egyik harcosunk nagyon meggyengült, a varázsló igazán álműleszhetel egy kis vérét... (1-20 HP) (indulásnál ismert)

Invitation: A célszemélyt magunk felé húzza. Szelepe főleg az elektrodés csapda+1T esetben lesz. Ez egyábként máj rögton ismert spell.

Flamecast (400, *Serth*). Különösen csoportos irtásra alkalmas, amikor az ellenfél egy csoportban van, mivel az általt személy körül is sérülések keletkeznek. Hátrány, hogy pontatlan, és relatíve drágább, mint a *Skyfire* (1-20: 3*befektetés): viszont **MINDENKI** ellen alkalmazható. Ez a skill egy övenesért felszedhető *Márk* testvéréről is *Serth* mellett!

Despair thy Eyes (70): A célpont látását kis időre megnehezíti. Owyn eleve ismeri, így nehogy megvagyjuk! Jó a hatása, mivel vakítás után könnyebb a harcosokkal sebet ejteni a célon. (2:0)

Dragon's Breath (150): Nem harci, főleg a lopakodási képességet növeli (5-15 HP: 10 perc*befektetés ideig kód ülepedik a tájra, könnyebben osonhatunk el. Trollok kikerülésében alapvető fontos).

Skyfire (350). Talán a legjobban használható varázslat, a *Flamecast*-nál lényegesen megbízhatóbb. Kezddőknek ajánlott. Pontossága mindig 100%-os, míg a másik sokszor célt téveszt. (12:40). Tsuranni-varázslók, trollok (tehát ahknél nincs lóm-logyver) ellen nem alkalmazható.

Eyes of Ishop (225): Megmutatja egy kis térképen, hol vannak (akár lejtett) tárgyak. A 3. fejezet elején kapott favasó tókáltesen kíváhnja, NE vegyük meg!

Nightfingers (375): Nincs túl nagy haszna, a fátykakat kiváltja, sajna túlszűl nagy befektetéssel. Lopekodása viszont jó.

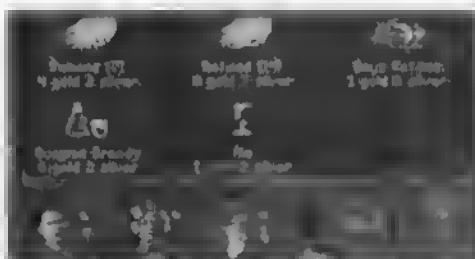
Skin of the Dragon (325): varázslók elleni harcnál ez az ultimate spell, ui. láthatatlan páncélt ad (a HP-befektetéssel arányos ideig) szereplőinknek. Mivel láthatatlan, továbbra is főleg a harcosainkat lövik a varázslók (dupla nyereség az ő számukra, ha általtálják a mi, nem varázsló kiatörünkét!), ahkion persze nem fog a találat. Ezen páncelon teim. áttárolhatunk a mágustól enargliót stb... Sajna a cestoló mágusia ez sem alkalmazható.

Silden-ben kapható plusz scrollok:

Hocho's Heaven (225): Olyen, mint a *skin*, de olcsóbb, az ellenfél számára szintén láthatatlan.

Negy hátránya, hogy a *lizikai* támadástól nem véd, ezért használjunk inkább *skin*-t! 7-14 HP. Előnye, hogy egy eredő-

tilag Hachso-s emberre castolt treeze sokkal rávidebb idő alatt elmúlik, mint a Skin vagy más esetben



Donnan's Delusions (265): Nagyan kollo-mos varázslat, egy ideig lemásolja az egyik karakterünket, és ezzel magosítja az ellentől támadóerejét. Ezekkel +mög az Igazi csapatokkal körülbéstyázhatjuk a varázslókat, persze nem harcolhatunk velük. 10-15 HP (Dencamp-ban kaphatá).

Bona of the Black Slayers (300): Csak a Black Slayers-ekre alkalmazható, viszont igen hatékony: befektetés: 10-15 HP, damage: 5* befektetés

Final Rest (velaktől kaptuk): 5 HP, akkor használjuk, ha Nighthawk-kal küzdünk, és má nagyon úgy néz ki, hamarosan a földön fekvő alakok regenerálódnak. Ha ezt castoljuk vmi félhalott Nh-ra, az eltűnik (a cuccával együtt persze). Eitől a castról Lims-Kragma templomában tudhatjuk meg, mire is jó.

Strength Drain: 10-20 HP, a célszemély arojt vonja el, és tölti őt a castolóba. Nem túl hasznos, lövön, hogy a mágus nem nagyon harcolgat pusztá kézzel (10 HP befektetés = 3-4 strength-növekedés, nem pontos célzású), viszont harcos karakterek arólvonására kiváló, allig tudnak majd 10 HP felett ütni utána!

Rivar Song: A novéről: a vilzásos mentén láttuk a sciallt, Dimwood-ban. Egy Rusalki-t (elég erős varázsló) hoz be 20 HP aillanés, hogy ő is a rossz népek ellen küzdhesen. Ha túl inaktívnak bizonyulna, akkor a karaktereinket tüntassuk el az ellenség mellől, hogy castolhasson! **Grief for 1000 nights:** 4-16 HP. Bónus egy időre az ellentel, aközben persze epíthetjük.

Fetter of Time: (mi Romney-től Silden felé a jobb alsó mellékút végé mögött látluk): ez is lotagyasztja az ellentel, 1-20, 2*-es damage.

Evil week: Ez kitűnő harci cast. egyszerre minden ellentel megtámad, bá sorban csökkön HP-szívással. Kiváló! Sejna legkorábban csak az 5. fejezetben találkoztunk vele, Palrus eszköztárában, csakúgy, mint a következő két varázslat-tal:

Steelma: 10 HP, e kezelt kardokat feltunl-gojja.

Unlen: He nincs Gorath e csapatban, az ő maredhel-nyelvtudását elnyelheti 20 percig a castoló, kemény 15 HP-ért. Szarepo e wordlockes lédák 5. fejezetben feinytása lesz.

Figyelem! Ha scrollt veszünk, előtte mindenképpen bel-click rá, nehogy kellemtelen meglepetés érjen (pl. befürödünk a 70 pénzessel, amit már ismertünk) Hasonlóan válogassuk meg a kiadásainkat, ne vegyünk Eyes-t, Hachso-t etc...

A menürendszer

MAIN módban (a képernyőn e látkép van) e menüpontok jelentése:

scroll (jobb alul): save, load, procs etc...

kigyózó varázslat (lent, középen): az ismert NEM HARCÍ skillek alkalmazása.

térképrézés (baloldalon alul): lelőlnézeti képre váltás

tábortűz: Közpenli jelentőségű. He valeki túl sok HP-t veszített, vagy pihenési kör-

nek a tagok, esetleg semmit sem tātunk, mert lezálh az éj, akkor kell ideclickelni. Ha nem max, valekinek a HP-je, akkor iógtón a Camp until healad-ia mohetünk. Ha csak pihenni nézünk ide, akkor a bal felső óra KERETEN vátaszthatjuk meg, hogy meddig pihenünk (a csapattagok kérésére általában alóg 3-4 órót pihanni). Ha ellenség van a Main látótérben, nem lustulhatunk. He pihenés közben gondok merülnek fel (valakin előjön mérag hatása), azonnal click a Stop-ia, e tizedmásodpercek is számíthatnak! A varázslatok erősségét is ezen a tárcsán kell beállítani (1 óránál van az 1 HP-nyi, 12 óránál a 30 HP-nyi befektetés).

A **lelőlnéz**et alőnyö, hogy sokkal gyorsabban mozoghatunk, de nem tétszanak rajta a torepitányak stb... Az agyos íkanak jelentése más: **ZOOM ki**, **ZOOM be**, a **lérkép-részlet** behaza (lásd 'F' gomb) a nagy térkép; **MAIN**: vissza a normál látképes ablakhoz.

Ha a három szereplő íkanjaira bal-clickelünk, **inventory**. A tárgyakat egy-balclick-el+tartva átadhatjuk másnak, a középén, alul levő ablakba inkva eldobhatjuk, hulléira rakhatjuk. Jabb-click: infókerős (az mindenre vonatkozik). Kétszerez bal-click: uso (pl. aótsítószerek). Tárgyak egymáson USE-olhatók, pl. fenőő a kardakon, mérgezett levelek a nyilvoszőkén, **Clerical Oilcloth** a kardokon stb...

A karakterekia jabb-click: infókápcinyó. Ha az illető mágus, azan belül az ismert spel-eket lelelőlnézhatjuk (bővebb infót CSAK menet/haic közben kérhetünk idő, **main** módból), illetve jobbelick a névre: a személyről egy kis ismertető. A névre balclick: a következő szeleplő karakter lapja. Itt megemlíendő, hogy amennyiben valaki megfertőződik (pl. pestis), meglőnek egy mérgezett nyilall stb..., annak hatását itt is lehet látni. **plagued, poisoned: X %**. X 0-hoz tart, de ha nem kampenzáljuk, az idő előrehaladtával a HP-nk egyia fogy, illetve növekedésére sammi lehetőség nincs (pihanés hatástalan, harc közben is csak ezt érjük el vele, hogy lépésenként nem gyengülünk 1-2 ponttal). Az ellenszer iendkívül egyszerű: simán e **Harbal pack**, **Egyezzeria** **elag egyet** telhesznél, és csak akkor uszoljuk újra, ha az akkor e karakteri tapen meglőnő **Healing X %**-ban X méi nagyon 0 felő jár (általában 20% felő szól a program, hogy 'XY ég', de probléma csak azután adódik, úgy 10% alatt). Ezzet e módszerrel 4-5-szöril gyógyszerküával elműlik e pestis, és nem kell 200-300 goides templomi kúrákat fizetnünk.

Amennyiben mérgezett (poisonad) az egyik karakterünk, nem kell eddig várunk, míg a mérgezési százalék lemegy nullára, oira való e **Anti-Silverthorn**. A postis meglehetősen lassan gyógyul, a **Near death** meg kifejezetten lasson — csak kocsmában van esély erre, hogy 3-4 nap elatt felépüljön a karakter (Ha ez az első dolog, emivel én la egyetérték — CoVboy).

A házakról pár szó: má említettük, hogy mindet ódimes végignézni. Van, ahol apőbb kollektionségek érhetnek, pl. ha szereplőink kijelentik, hogy a ház 'Túl sőt', akkor második clickra jönnek a NH-ok. Néha belebetlünk elektromos csapdákba. Ezeken mind annak ismeretében lehet átmenni, hogy csak az azonos színű elektrodák között leselekedik veszély (-50/100 HP), e lépésenként általában csak szemszédos helyre lépva az sem fordulhat elő, hogy rossz irányba kerülőnk ki valamelyiket. Általában a varázslóval Induljunk, mert az csak feleakkora **stamina/HP**-vesztaséget szenved el, he eltélálják tüzgolyóval vagy villámmal. Általában mekkagószéges csapatnak semmi baja nem lesz, ha egy 30

(mágus)/60 (más) HP-t nyíó agyu eltélálja... (his pihenés után). Van atyan csapda, amin alóg CSAK a mágust átvinni (csak az ő ataja csökkön), ven, amin mindenkit. Fontos, hogy van többféle forgó micsoda, a támöröken nem megy át a fireball, illetve a villám, a nem támörök csak nehozítások. Ha egy támört betalunk pont egy ágyú csőve ele, vagy két azonos színű elektroda köző, azután már szabadon közlakedhetünk (tötagatás: ...will be pushed, és egy lépést lép, bármelyik irányba, átlósan is). Vannak csapdák, ahol rengetegféle kombinációs lehetőségünk van... (aki meg nem szoret gondolkodni, az mag szap egyenesen küldje át a mágusát :)).

A **wordlockes lédák** nem meselésvédelmet jelentenek (ezt meg is mondja a téip a **LaMut** melletti bányában úgy a 3. szín során), hanem agytakóit dalgok...

Pár megoldás nem engot anyanyatvúak azámára:

ADVICE: Everyone offers this thing.
ALCOHOL: Today he is there to trip you up.

ALPHABET: This marvelous thing...

ARROW: It flies without wings...

ASHES: After the final fire...

BARD: Who waits when he plays...

BARK: Like dogs shouting at the moon...

BARROW: Two legs it has, And this will confound:

BELL: You hear it speak...

BLADE: Blessed are the first.

BLOOD: Maredhel brothers, make it rain...

BOOK: It is a journey whose path

BOOK: Though not a plant, has leaves

BOTTLE: Kingdom soldiers will look like it.

BREATH: You can see it in winter, never in summer.

BRIARS: Claws like a cat...

BRIDGE: When it is stout...

BROOM: All about the house, With his Lady he dances.

BUBBLE: This sparkling globe

BULL: In the fields a frightful thing...

BUTTON: Flat as a seat...

CANDLE: He gets short when he gets old.

CANDLE: Its orange eye blinks

CANE: Though blind as well...

CARDS: Brought to the table, Cut and served.

COALS: Black when bought, Red when used.

COFFIN: The one who made it, didn't want it.

COLTS: What has a mare, That the cow has not?

DARKNESS: This engulfing thing (lásd: 3. fejezet végén)

DAY NIGHT: The light one breaks but never falls.

DEATH: What is this thing that having it...

DELEKHAN: Death to our Enemies!

DICE: You can count on them, though

DIE: Prince Arutha, from his lofty perch...

DISPUTE: Whoever has it is angry...

DOOR: It doesn't live with in a house...

DRUM: Although my cow is dead...

ECHO: Answers its caller without being

EGGS: No visible flesh...

EGGS: They go up white...

EQUALS: What is it of yours that you

EYE TO EYE: Three fools did once

eyes: Be you ever so quick, With vision

eyes: kaen...

FARRIER: There is a shoemaker in the dell.

FIRE: Put into a pit.

FIRE: The chill of its death...

FLEAS: When they are caught, They are

thrown away.

FOG: When it comes in, From see to shore

FUTURE: It never was before.

GALLOWS: When people come to me to

meet...

GAUNTLET: What is the thing with fingers

long...

GLAMREDHEL Where once there were three...

GLOVES: Buckets, barrels, baskets, cans,

GRAVE: A strange earthen house...

HAIR: Kingdom fools are born without...

HANGMAN: Swollag, the famous morodhel

HASTE: Inside a burning house...

HOLE: It can hold you, But you cannot hold it

HOLES: A barrel of rainwater weighs twenty pounds

HONEY: Though a tasty treat...

HORSEMAN: Six legs, two heads, two hands, one long nose.

ICE: Power enough to smash ships

ICICLE: You see me oft...

JACKET: Neck, but no head

KEY: Axes and swords...

KNOCKER: Asks no questions

LAKE: I saw him where he never was

LIFE: Don't grow too attached to this thing

LOGS: They have not lips nor tongues...

MATTRESS: Has leathers but can't fly.

MILK: You can spin, wheel and twist.

MIRROR: Look in my face...

MOUSER: What goes down to the cellar

MUSIC: This wondrous thing, though not

NAME: Passed from father to son...

NOISE: What goes with a wagon that

NOOSE: Once alive, but now twisted round

NOTHING: We love it more than life

OCEAN: A shimmering field that reaches far.

ONION: She has tasteful friends

ORANGE: Men seize it from its home...

OUTSIDE: This side of a wolfhound has the most hair.

PADDLE: Held firmly in the hands...

PATH: All across the countryside...

PEACE: Widows and orphans, Parents and kin.

PIPE: Its tail is round and hollow...

PLOW: Four legs in front, two behind

PRIEST: This Kingdom fool has married

PROMISE: Our valiant leaders will keep this.

RAIN: With fleshing sword and booming cry...

RING: A precious gift, this

RIVER: An untiring servant it is...

ROPE: Tan troll's strength...

RUST: It can pierce the best armor...

SADDLE: When it is down.

SAWDUST: A carpenter left some wood...

SAWS: We don't need wine...

SECRET: It is too much for one. Two it is meant for

SHADOW: It can move over water, But cannot fly.

SHADOW: Silently he stalks me...

SHOE: Has a tongue, But never talks.

SHOES: You tie these things...

SIEVE: Rounds as an apple

SILENCE: Names give power. Magic to c...

SMOKE: Though easy to spot...

SNAIL: Bloodless and boneless

SNARES: The bones of the dead.

SNOWFLAKE: It flies without wings

SPIDER: In all the world, none can compare

SPONGE: Holes at the top

SPURS: We travel much, yet prisoners are

SQUARE: One pace to the North.

STAIRS: Up and down they go...

STAKE: Although lower than a fence...

STARS: The wheel is stored...

STOVE: You seek it out, When your hunger is ripe.

STRANGER: You will invite him into your house

SUNSHINE: Never resting, never still.

SURF: Pounds all day...

SWORD: With sharp edged wit...

TABLE: It stands while others sit.

TEMPER: You must keep this thing.

THE DEAD: They feel no pain...

THISTLE: He stands beside the road in a

THORN: He got it in the woods and

THOUGHT: What ranges far and cannot be confined...

TOWEL: This odd thing seems to get wetter...

TRADE MARES: Two brothers wanted to race a course...

TREASURE: Morodhel And Pantothlan...

TROLLS: Say away from these hideous

VICTORY: With this one thing alone, you will have defeated

WAGON: Has tongue, But cannot talk.

WALL: It goes past gates...

WALNUT: A box beneath a tree...

WATER: This great thing can be swallowed...

WATERFALL: This old one tuns forever...

WEARY: Plow and hoe, reap and sow...

WIND: The strongest chains will not bind it

WRONG: The language of men...

YESTERDAY: Every creature in the world has seen it

Gyógyfűvek és restoratives-okat már a játék kezdetén beszerezhetünk: Kronder felé, LaMut és a bánya után, Kego's Herbs: Herbal pack: Nagyon fontos, löböt vegyünk! 8:11.5

Redwood Brew: Időleges hatása, a célszerű kardforgatását 20 ponttal javítja 6:20t

Killian's Root Oil: A kardok üdörejét felhúzza, szintén időleges. 6:20t

Truesight Tea: A látást élesíti. 6:11.5 Csak MAIN módban hasznos!

Restorativas: A másik alapvető cucc, tonaszámra vegyük. 12:57. Különösen harcok közben nagyon hasznos gyors energianyerésre, egy nyálészt 6 HP-t ad, és a harc során, egy lépésben, egyszerre akár mennyit ihelünk. 12:57.5

Dragon Stone: Ez a karddal támadók ellen véső a pajzsokat, egy harc erejéig

Avanturine: Valamit javít a nyilpuskák állapotán.

Fadamor's...: A strength pontjainkat novali meg tizzel, egy harc erejéig. Jó.

Clerical Oilcloth: a fegyvereknél az Active Mods: Enchanted varázslatot váltja ki

Aml itt nem, hanem **Prank's Stone** vagyis bohájában kapható:

Coltari Polson: Méreg, de lassu. 6:87

Serigsbane: Az Enhanced fegyverektől megvédi az ezzel kezelt páncélok

Lewton's Concentrate: 6:263.2; A mágusok egy időre sokkal jobban tudnak a célra koncentrálni, nem lőnek mellé (pl. Flamecast-tal). Hasznos.

Daball Milk: 8:351. Harc esetén megnöveli egy időre a védakazóképességet, inkább használjunk Skin-t, az olcsóbb... így csak a mágust érdemes vele tömni harc előtt, kb. feleannyi lefáradást kap majd. Ha a mágus skin varázslatokat előreláthatóan a támadók száma miatt nem tud majd kiadni, érdemesebb a két másik karaktert is megitatni. (Defense: +20%) (Hé! En hol maradok? CoVboy)

Silverthorn Anti-Venom: Már részleteztük a healing-nál. Ha sok pénzünk van, érdemesebb azzal felőni a mérgezést, ne kelljen vecsekolni a herbal pack-adagolással.

A harc

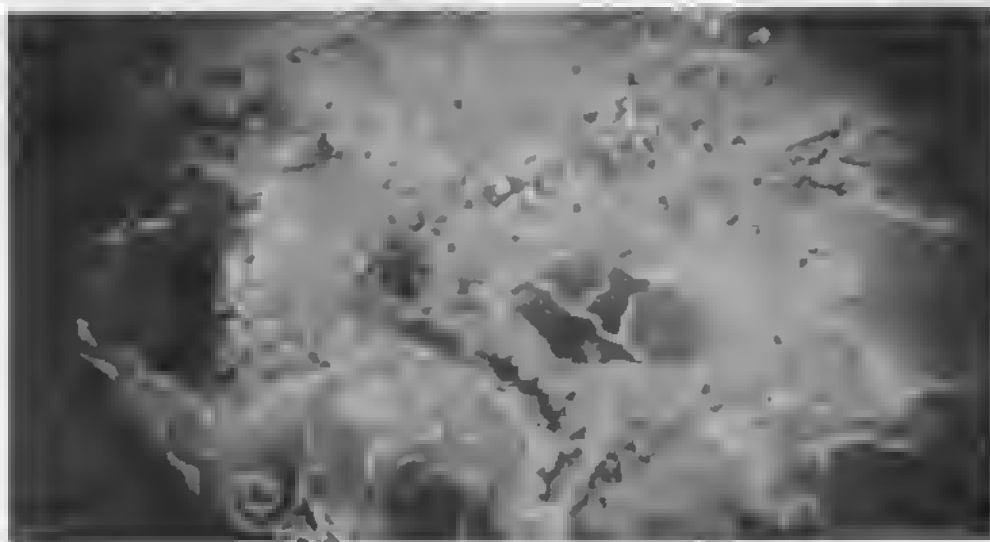
Hasonlatos a klasszikus RPG-szobályokhoz, sebesség-limitált lépéstávolság, lépésszámszám, erő stb. Az automata mod a jobb alsó sark kard-ikonjával kapcsolható be, az elég tisztességes, csak sokszor hagyja elszóelni a meggyöngyűt ellenséget, amit kézi módba visszakapcsolva érdemesebb inkább üldözni be venni (trollokat nem érdemes hollig gyötörni, mert általában nincstelenelek; a Nighthawk-okat meg ne üldözzük, ha meg nincs Final Rest castunk!). Figyelem! Ha az ellenségnél van mágus is, akkor inkább kézzel támadjunk, és rögtön minden karakterrel őt! Ez főként Nago ellen hatásos, még az első színen.

Ha egy karakterünk mellett (állásan is!) nincs ellenség, akkor varázslóknál castolhatunk, harcosoknál használhatjuk a *nyíl puskát* (bal felső ikon). Minden lépésben belőhetünk az adott karakter inventory-jébe a beloldelt látható archépre clickelve (pl. külső varázslat, restorative alkalmazása stb., ez persze a lépést elviszi). Ha harcosokkal támadunk, és az ellenség a szomszédos cellán van, a jobb egérgombot is használhatjuk (*incapac*, ez hatékonyabb, de kevésbé szokott találatot alórni), különben (támadásos mozgás után csak az lehet) csak a bal (sima szúrás). Ahogy a karaktereink ereje fogy, célzásuk annál pontatlanabb lesz, főleg a varázslók (a *Skyfire* még akkor is 100%-osan pontos!). A célzási pontosság és az elméletileg maximális nyereség, ha támadunk, látható a képernyő alján az ablakban; itt, amennyiben a kurzor nem áll ellenségen, az épp lépő saját figuránk erejét, gyorsaságát, HP/ST-jét látjuk. Ha még senkinek sem fészük a földön, elmenekülhetünk (felül, középen, kurt, kétszer click).

A sziv: Erőt gyűjt, lépést kihagy.

Páncél: Ez is kihagy lépést, de a sziv használata a javallt.

A sziv ikon 2/3/4 HP/ST-t noveli (a későbbi fejezetekben többel). A szabadtéri HP/ST maximumnál nagyobb egészséget ez sem ad. Itt jegyzendő meg, hogy pihenés/restoratives során a karakterlapon feltüntetett HP/ST maximum CSAK logadókban érhető el, szabad ég alatt pihenve mindig 20-30 ponttal kisebb ST-nk marad, így, ha 7-8 arany alatt van egy új, érdemes logadókban pihenni (bent click az inn vagy az innkeeper alakra, a Berkepor-nál, illetve a Barmald-nál pedig kaját, sőt vehetünk).





Ratings:
Health 54 of 54
Stamina 36 of 36
Speed 2
Strength 18

Condition:
Normal

Utóbbival vigyázzunk, mert a részességet figyelni a prg! (Ezt a baromságot! Akkor lehet, hogy az én crackolt verziómból ezt már kilírták? CoVboy)

Figyelem! Már említettük, hogy *Main* modban általában látjuk az útszáll ellenséget. Ilyenkor *dupla* *butclick* rajtuk, s feléjük menve, a program fejtautósszerű támadást feltételez, némileg jobb esélyekkel, mint egyébként.

A könyvek

Ezek megdobják a tapasztalati pontjainkat, de meglehetősen drágák. Perszo mindhárom karakterrel átvesszünk el őket! A *Darkmoor*-r kínálat és árak:

- Thilful's Bird Migration:** (540) Ez egy nagyon coal könyv, az összes pontot megemeli öttel.
- Chapel's Rmur'n Whelpuns:** (472,5): A fegyver/páncélkarbantartó képességünket 10%-kal emeli (ezt odaadja majd *Arhe* is a 3. színben!).
- Acts of...:** (202,5) Az *Assessment*-pontszámot emeli.
- Psalm of Dale:** (270). Ezt ne vegyük meg, mert megkapjuk *Malac's Cross*-ban a fogadástól egy ötvenosért, és akkor már elolvashatjuk, *Defense* +4.
- Trading:** (168): Az alkuképesség-pontjainkhoz +10.

Hasanlóak az út közben igénybe vehető tanfolyamok, ezeket majd kivesszük.

Egyéb lényeges dolgok

- Kulcsok**
A gyengébb, már épp nem *picklock*-olható öltönyöket a *virtua key* nyitja, ami amúgy 200-300 pénz, de a 6 páncélt kőrő faszi odaadja.
- Zöld ott-cipellő**
(Az egyik házban pl. nekünk ajándékoztak egy párat) Igen hasznos, a lopakodási képességünket (akínál épp ott van) 30 százalékkal javítja!
- Aranyvő**
(Arakb 200 gold) Szintén hasznos: vlse-lője: *scouting* +14%!
- Fegyverek, páncélok**
It is az átlól függ a színvonal. *Butclick* a *butclick* cuccra, majd a *Mora info*-t választva, látjuk, mekkora védelmet biztosít (15-50%), illetve mekkora max sérülést tud okozni. Természetesen szűrőfegyvereknél nagyon fontos, mekkora a karakterünk *brp* (ha pl. az ellentől vorászoja most apasztotta lo, akkor érdemesebb *crossbow*-ozni stb...) Mesonlóan, itt látjuk, hogy egy fegyver/páncél *blessed*-e. Blesselést templomokban kérhetünk, de vigyázzunk, azonos áron általában más-

fajta mentőkben emelik a kútanbózó templomokban a fegyverünk hatékonyságát (kezdetben *Malac's Cross* templomát ajánljuk, mert az +15%-at emeli). A mérgezést (pl. *Silverthorn*, 3. szintől a *pók*) is itt láthatjuk. Hasznos, mivel az ilyen karddal egyszer eltalált karakter HP/ST-ja minden harcmenetben csökken, ha rögtön meg nem hat.
A fegyver-karbantartást általában célszerű *Gorath*-ra bízni, tekintettel arra, hogy az ő fegyver/páncél-karbantartási skillje általában a legmagasabb a csapatban, főleg *Owyn*-hoz képest. Simán csak átrekjuk a többi karakter fegyvereit, páncéljait *Gorath*-hoz, és ő nekrosik a fenőkövel, páncékalapáccsal...

Ugy próbáltuk meg a teendőinket loirni, hogy a megadott város felől a megadott város felé A **FOUTON** milyen sorrendben érintjük a fontosabb helyeket, lávakat, boltokat Perszo minden mellékutat vizsgáljunk meg mindig, minden dobozt nyissunk ki, mindenkivel beszéljünk stb... Hasonlóan odafrutk, melyik fejezetben lárt itt-ott új infót felcsodni. Néhol (ahol csak egyszer érdemes járni, pl. *labirintusok*), leírtuk, hány támadó jön és mikor (jelölés: xT, ahol x a támadók száma). Némli *trudalmi* mellékletet is nyitottunk, ugyanis első játék esetén sokakat kikészít majd a *temérdek* infó, és nem árt azokat itt rendszerezni és magyarázni. Egy fejezet során csak az att szükség legfontosabb teendőinket részleteztük, azon dolgokat, melyek bónusz-lehetőségek (valamit megszerezni valakinek stb.), külön tárgyaltuk

1. fejezet

Az **Érzőszív**-ben is feldobott *Világ Kapuja*-támát dolgozza fel a játék. Adott, a támadó a *moredeh*-ek; *Oeluktin*, az egyik legerősebb klánvezér, a jövődöbeli vezérük. Az egyik *moredeh*, *Gorath*, viszont átállt a mi, a *Királyság* oldalára. Ott kell az első fejezetben eljuttatnunk *Krondor*-ba, hogy a harcok érdeklődjön nála helmi esetleges támadási tervekről. A csapat másik két tagja *Locklear* és *Owyn*. *Locklear* közepes harcos, *Owyn* nagyon jó mágus (lesz). Egy idő után, amikor *Gorath* a csapat számára ereje folytán pozitív tetteket követ el, billncsot nélkül vlszik tovább őt, teljes jogú tagként.
Persze a *moredehek* nagyon érdeklődnek a szókott társuk iránt, és minden praktikával igyekeznek megakadályozni, hogy az a *Királyság* számára hasznos infókat adhasson, de erről majd később.
Krondor felé elindulva, nem sokára **LaMut** városába kanyarodhatunk jobbra. Ha nap-pal megynék be, a nagyfőrkont keressük meg (később is érdemes minden városban), *click*.

A városban *Inn*, *Shop* és *HO* is van. Az *Inn*-ben alhatunk is, illetve a kocsmáros 75 pénzért kicsit felfröcsköl a támadóskilünk. A *HO*-ban meg tudjuk, némi rubintot ellopni a *Szürke Lovagok*, amiket ida majd vissza kéne hozni. A játékok során bármilyen rubint elfogad az ürge, és 100 pénzzel jutalmaz. A bolt átlagos.

Tovább: jobbra keresztül, barlang. A törp-vezér megle, nyírjuk ki a barlangban garázdálkodó *Brak Nur*-t, illetve 50 aranyért a *Weaponcraft* skillünket megemeli. A térkép külön található, elég egyszer ide visszajönni, mert a zóna ajtóhoz is itt, a *labirintusban* találjuk meg a *Guildder Key*-t, s a támadók sem túl erősek. A *lő* harc igen könnyű lesz (+200 pénz).

Tovább: a trap után meg tudjuk, *Oeluktin* **Sar-Sargolh**-ban van, *Gorath* szökésének híre már mindenheva aljutott, főleg a gondolatátviteli által, amiben főként *Naga* jeleskedik.

Az ötnapos út (*Yes*) után a tenger mellett találjuk magunkat. *Nemokára* jobbra melletk: *Ruygate and Supply*, *shop*. Fegyver nmes, nem vesz, kalapácsa, ásoja, *herbut* *pack*-ja van.

Ezután következik **Quastar's View**, ahol a *Pierce Pay's Weapons* fegyverüzlet van, elég jó hely, bár pontatlanul keveset ad a *cuccért*.

Az *ütközesztöződés* után a tenger mentén továbbmenve, egy farmer leszólt, megemlíti, hogy nagy vihar készülődik, és 10 aranyért segít átvészeln a pajtájában. Mivel *Owyn* a reggeli rádióhírekben nem hallott ilyenekről, talán nyomjunk *No*-t (később ki is derül, hogy ez az ürge egy félnótás).

Ütközesztöződés: *belra Serth*. **Serth** városa nagyon lonlos a kányvtára és a boltban kapható *preservatives*, az *Owyn* ütőfegyvernek pacsót varazsbotja helyett jobb *lighting staff* (1200); *Enchanted quatrals* (25:480), *scrolls* (*Flame*, 400, *skyfire*, 350, *dragon's*, 225, *eyes of*, 225; *nightlingers*, 375; *thoughts like*, 350; *Nacro Cic*, 250; *Skin*, 325), *élelem*, *fáklya*.

Könyvtár (*anter*): nagyon jó morzsákat szedhetünk össze, pl. jó infó az, ha valaki halálán van, akkor négy adag *preservative*-s, 1 adag *harts* és min. 3 napos *logad*-ból pihonó *talradallija* (ez meglehetősen idegesítő időszak tud lenni, ugyanis ha valakinek elfogy a kaja, megbetegszik, elmúlik a mérgeállan gyógyászati hatása, akkor ki kell mennünk a városból, hogy rendbetegyük a dolgokat, majd vissza. Ha a kocsmában van *Barnard*, akkor szerencsére elég csak ráclickelni, és az *Inventory*-ban már *HEAL*-ezhetünk.) Ha a *near-death* állapotról 30-40 HP-t elér a karakter, már pillanatok alatt meggyógyul, *Kapunk* egy ajánlott belt-listát, pl. *The Mercantile*, *Darkmoor*-ban. Meg tudjuk, általában ékköveket NE mindenestül, hanem szakosodott ékkövekben adjunk el, 50-60-as árkatagóriában akkor 12-13 arany a nyereség.

Tovább: Főút jobbra, nem érdekes, de vele pont szemben egy zöldségkert, ahol beszélhetünk *Brother Marc*-kal. A szolgáltatásait vagyunk igénybe: *spellcasting*, 50 gold (spell +10 pont), illetve 30 pénzért egy scroll, ami egy *Flamecast*, nagyon megéri! Nem sokára **Temple of Sung** (telopot van, más nincs) jobbra. Már hetek óta nem alszanak jól, ugyanis NAGYON közelről érzik a *moredeh* adást. Az elkövető, *Naga*, aki már jópórán megemlítettük, itt van a következő partában, elég rágós huzi, de *lover*-hető (kézi *fűzdelem*, azonnal őt támadjuk!).

Krondor: meglehetősen drága vásárlási szempontból.

Fegyverüzlet: *Kashan* (525), *Elven Quarrels* (25:245), *Trunarak* (25:70), *Euktra Armor* (665), *Bowstrings* (*heavy*: 56 *light*: 28).
Megjegyzés: ezek a hurok érelemszerűen alkalmazandók a nem 100%-os *hurok*!

Ékközülat van!

Kocsmát futunk össze Nivek aszódával aki azt mondja, van egy megrázó története, de erről csak később (2. szin) beszél majd (keressük fel akkor is!) Mivel a főkapun nem jutunk be a várba, vegyünk igénybe az alatta lévő csatornarendszert (főtel, látkya ajánlott!). Torkap-jelmezgyőz az

X: Ha ez az a hely, ahol a fejéret lakator nem tette teljesen tönkre

O: Doboz

Téglalap-megszakítás valamilyen úton: Itt csak a főtéllal juthatunk át (1 kotelegység-felhasználás) Azon folyosóvegeket, ahol nincs semmi, jobb fel sem lehetni

J: Itt fogunk James-szel találkozni, ő a második küldetés egyik tagja lesz. Aki nem akar sokáig ideleltéreségni, az azonnal menjen ide, majd a kúccsal rogtan a feljáráshoz!

T: Előtte egy szám-tamadót hánvan vanak

C: Halottak, ezeket is kúccsal at, erdemest!

A sráctól a csatorna elején 25 pénzt 12 új picklock-ot vehetünk

Mindenki szívesen fogad odalent, csak egy apró incidens zavarja meg az örömet. A testőrségben egy *morediel* is van, szerencsére az udvari magus, *Pug* isen van

2. fejezet:

A herceg vállalja *Gurith*-t, aki valig bizonygatja, hogy márpedig a fél beálta előtt tamadnak a *moredielek*. A herceg minduntalan bizonyítékokat követel ame készülő tamadásról, hisz értelmelenségnak tartja *Delekhan* feltételezett tamadasi szándékát. *Gorath* megkéri, hogy ha elengedi *Romney*-t, akkor meghozza a bizonyítékot. Azért ezen kultorleti várostra esett a választása, mert *Romney*-ben találkoznak általában a *Muradhel* hírszerzők, akiknek valószínű besegít az *Orgyilkosok Szövetsége* (mellesleg *Romney* a Szövetségek Városa, nekünk is baromi nehéz volt eligazodni a rengeteg tele szövetség, vezetői slb... között).

Kiderül, *Romney*-ben állomásozik egy spáci királyi alakulat, ami *Gorath* segítségére lehet.

Meg beszélgetünk arról, hogy mi lehet *Delekhan* potenciális célja: *Highcastle* vagy *Northwarden*. Ezen utóbbi lehetőséget a *Sar-Sargoth*-tól, *Delekhan* szakhelyétől a túl nagy távolság miatt elveti a herceg, és *Pug*-ot *Stardock*-ba küldi (ami egyeteme folytán egy kedvelt magus-hely), hisz ő is érzett valami különlegeset.

Aurtha ad még pár utasítást. *Malac's Cross*-ból, *Darkmoor*-ból és *Lyton*-ból szed-

jük össze a csapatot, és gyulekezzunk *Dimwood*-tól délkeletre. Letépos előtt (a nő képe) még egy entler, ekkor szedhetjük össze *Gorath*-nak és *James*-nek, *Locklear* helyett új csapatagunknak (tő profil lockpick, jó közepes harcos, hagglo) cuccait. A nőtl pár intő, pl. *Stardock Annex*-ről; erről *Sarth* főpapától a idemas érdeklődni. Ezután, *Delekhan* figyelmét nem felektendő, lány e sewer, és ki Közben újra csatlakozik hozzánk *Owyn*.

A városban a kocsmát most a pénzügyőr mai beszédesebb lesz, miután jól megtomult sórál. Említ holmi *Max Feeber*-t, jait következetesen *Moxie Flipper*-nek egyt, ő *Sethanon* mellett mindenféle kates üzleteket kötött, állítólag mágikus slokat túrva fel, azokból szedve össze ró a pénzt. Az ügével mi *Lyton*-tól *Sethanon* alá indulva találkoztunk. Ekkor, a második fejezetben a házban meg csak a *seal*-okkal lettük meg (intő erre a *Sliden* előtti láda, illetve a *sliden* kocsmá *Talk*-ja); ekkor a sligyalázásra még nem kerdeztünk lá.

Darkmoor (közvetlenül **Krondor** után, **Malac's Cross** felé, jobbra). Az első házban ne várjuk meg az éjt, mert nem sok intő közol a boszi! *Shop* (The Mercantiles): kaja, főtel, asó, kalapács, látkya, fanólk, Aventurine, könyvek; tegyvert, páncelt nem vesz.

Temple of Ruthia: (**Darkmoor** után, **Malac's Cross** fele, balra). Bless: 10%, teleport

Malac's Cross:

Templom: Itt is van teleport. A bless viszonylag olcsó, és 15 százalékol nyom, elmentőben a *LaMut*-tól idáig meglátogalható összes templommal. A *cure* 220-230 panz, elég olcsó *Talk*-ra megtudjuk, *Lyam* királyának lá kalonai tanácsadója, *Guy du Bas-Tyr* épp a városban van nemesek számára előadótón, és meglapjuk egy buszasért a beugró (bejáratnál balra). *Guy*tl megtudjuk, *Romney*-ben tényleg van királyi seleg. **Fogyverbott**, nincs semmi spéci (*Keshian*: 487).

Fogadó: az 50 aranyert felkinált zsákba-macskát vegyük meg (*Psalms of Data*). Ha beszélünk a fogadóssal, kibóki (*challungu*), hogy szívesen játszana ellenünk, de csakis *emerald*-ban. Beszélgethetünk mindenféle új lépésről, taktikáról, ilyen pl. az *Abbar's Gambit*, illetve a még jobb *Abbar's Turn*, amit persze nem mutat meg... (Ezen lépéseket *Navan* később megtanítja némi pénz-magart cserébe, akkor aztán tönkreverhetjük a fogadóst!)

Az öregasszony állandóan homi *Lyste*-tel téveszt össze, aki legutóbb *Lyton* alá ment, és kiköpött olyan, mint *James*. Ha ekkor rakordazunk a fogadóssa e témában (*double*), elmondja, *Lyste Riggerről* van szó, ide-oda cselleng, szimatol a bandave-

zések után, és mostanság *Darkmoor* pajla-jában található. Ott meglátogatva, elmondja, jó lenne, ha námi üzenetet átadnánk *Limm*-nek a *krondori* csatornában, beszél még *Crawler*-ről (a legnagyobb bnda-boss); illetve elmondja, hogy az egyik legutolsó máskája során hallotta, hogy *Lyton*-ban vovók lennének egy *glory hand*-re. Ő pedig épp ilyet lott *Sethanon* mellett, s így szóla el a *lytoni* *Glover*-nek.

Ha *Limm*-hez visszamegyünk *Krondor*-ba, beszélhetünk vele holmi löhetetlen zarról, ami ott lant látható, de csak a későbbi fejezetekben juthatunk be a csatornarendszerbe; kapunk tőle egy *Virtue Key*-t; osónást tanulhatunk (120); az *Upright Man* amulettjél beszereshetjük (300: ez is magunknál hordozás esetén jóvija a skilleket, illetve valószínű egy *Crawler*-es note szent még használni is tudjuk majd).

Malac's Cross után: 5T, majd jobbra **Malac's Dragon**: a pestis házba akkor menjünk be, ha szeretünk tőlkni a *HEAL*-ozással és nincs sok panzunk. A síroknál érdemes nézelődni. A mellékúton továbbmenve (visszakanyarodni), jobbra egy még keskenyebb út: **Dragon Statue** az ul végén; nézzünk be a bokorba; click a szobori: *Owyn* és a szobori szelleme, *Oracle of Aal* beszélgetése (*Gorath*-ról kiderül, nem is az, akinek kladja magát, és nagy jövő várja, *Delekhan*-ról pedig az, amit már eddig is sejtettünk, hogy bár a *Világ Kapuját* nem fogja áthajózni, de háborút költ a Királyság és az *Északi Tartományok* között).

Vissza a főútra: átkanyarodtunk *Temple of Linus Kragman*, bless (10%), teleport.

Tovább: jobbra mágikus kút; 25 aranyat érdemes ide tartogatni, ha valaki válságos állapotban van. Ezután jön *Lython* 20 aranyunt maradjon erre, különben a városba belépéskor öten megtámadnak, ráadásul a hulláikat sem tudjuk kilosztani, ez a bunkóságot...

Lython után balra út, kertés ház, érdemes ide 6 normál páncélt leszállítani (újra click a házon, majd Y), ugyanis megdó egy értékes kulccsal (*Virtue Key*, 250 gold) és egy *Note*-tal, ami azon dobozok wordlockjának megoldását tartalmazza, amelyek az *Abuk*-találkahelyalnk mellett időben vannak. **Az úton tovább**: az előbb említett sráccal (*Abuk*) találkoztunk, a körül kiderül, képos a *Webber* zarak lefőresére, és 80 aranyat köi a mi picklock-skiltünk fejlesztéséért.

Ha a főútról nem kanyarodunk to a **North Trail**-ra, akkor 3T-val találunk számban, akik viszont baktörölőglai fogvereket vetnek be. Az ő legyűrésükkel meghódítható kikötőváros, *Silon*. A bolt egész olcsó (450 a nagy fard, scrollok is vannak). Az innen, *Sliden*-ből oléhetők templomba mi most, a 2. fejezetben ha áthajóztunk, közli (*Talk*) a főnök, hogy pei pillanat nem ér rá, de jöjünk vissza, ha a folyómentli összes *Tsuran* varázslót kiirtottuk (addig elevel a kompos sem visz ál a templomba, míg ezt meg nem tesszük). Ha ezt megcsináljuk a *Sliden*-ből *Romney*-be vezető úton (a 2. fejezet végén és a 3. elején), akkor mar újra átmehetünk a templomba, és ott már ezentúl ingyen *Cure*-ban részesulhetünk bármikor, kár, hogy *Teleport* nincs (mégiscsak olcsóbb egy max. 130-140 pénzés *Teleport*, mint egy 3*(200-300) pénznyi *Cure* vtiol máshol).

Ha lekanyarodunk a **North Trail**-on (*Sliden* → *Romney* tóul), a körülhaik már ezen varázslókat az egész partvidéken (kikerülhetőek, ha a főútról rogtan a sziklak mögött eloldalgunk, de nem érdemes), *Balia Food and Lodging*: közepes-magas árak.

1. ház balra: bolt (keja, asó, látkya), visszacsatl balra: nothing; jóvándomondó balra (50 gold), ugyanakkor melléköti jobbra: végén 3T és egy csomó doboz, kettő wordlockos. Itt lelünk egy halom rubint, amit *Sloop*-ban a *Jewelryshop*-ban elsőztünk.





A jövődómóndónál, ha a *Future*-nél *Reject*-et választunk, az asszonyból távozik egy rossz szellem, és a férj is közli, hogy ezentűt egy *Busalk* log üldözt bennünket. A ház előtt már vár is ránk (mármost ha nem lopakodunk túl jól), harc. Ezek után kiderül (be), hogy a család elveszett lányánk etetőremlése ígéretével használta *Haphra* testét egy szellem, de inkább csak zsarnok volt, thx, igazi jövődómóndás (lesz valaki, aki a szagáról ismerik meg, egyébként külseje állandóan változik, és csak ő lesz egy nagyon fontos misztérium megoldója — gy k. Savon) s.b.

Tovább: bal, *Sloop*, minden házba nézzünk bal A fogadó olesó (3/é), és infól ad a *Black Slayars*-akról az egyik vendég. A mellékút visszakanyarodásától órdemas visszajönni a lóúton (pont a kanyarnál lesz egy földhalom, rubin)

A 2. lejezet végéig, *Romney*-be a háborúság miatt csak akkor juthatunk be, ha már összeszedtük a *Glazer's Gullid Snaft*-t, ami még csak véletlenül sem a *krondori* vezetőnél lesz, hanem a *Lyton*-l és a *Note*-on levő infók alapján *Maxie Feeber*-nél (*Lyton*-tól *Sethanon* felé balra az első mellékút, pajta).

Romney-ben várjuk a királyság serege kinyirva

3. fejezet

Rögtön nekiesik *James Gorath*-nak, aki szerinte egy szép summát fizetett a *Nighthawk*-oknak, hogy rendezzék meg ezt a kis vérdűrdőt (akár beszéltünk *Malac's Dragon* sárkányával, akár nem). *Gorath* azal védekezik, hogy a neve eléggé általános használatú *James* helyett, hogy a *Nighthawk*-ok erődjéről kéne némi infót összeszedni, mert a *Nhawk*-ok különben nyomoranyagá válnak *Romney*-t. Pár infó: nappal gyengék

Időközben itt *Romney*-ben a gyilkosság miatt igen magasra szökött az árak (pl. *Keshian*: 2700). Szarancsra venni is borzasztó drágán vesznek, érdemes pár nap járólóldón belül mindig visszahozni ide még a legpocskább kardokat is, mert pillanatok alatt tomérdek pénz összefőn (amit aztán leginkább *Silden*-ben érdemes serollokba lektetnünk). A kaja szintűgy drága (70-80 gold a 14 parció), ezt is adhatunk el.

Még benézve a lónókhöz (*Enlar*), megtér bennünket, hogy a belső polgárháborújában bekövetkezett pathhelyzet feloldása érdekében hozzuk el neki *Arlio Steelsoit*-t, aki az itteni szövetség egyik bálványa, és az talán tárgyalászatához ültető a szemben álló feleket. Csak hát a nevezett úrgo városon kívül tanyázik valahol, SW-ra, és a házált is erősen őrzik...

Kapunk két új tárgyat, egyik egy távcsó, ami a környék potenciális kincslelőhelyeit mutatja, s így kiváltja pái scroft megvételét. A másik egy pók, ami kifogyhatatlan kardmóragforrás bár lényegesen rosszabb, mint a kapható egyéb mérgek: a *Clerical Oilcloth*, a *Silverthorn* és a lagyasztó. Hatása annak is csak egy-két harcig tart, és itt még megjegyezzük, hogy a *Napitla* is elég

keményen itja az ellenfeleket, de sajnos a kardunkat is, ezért CSAK a budget útközben felszedett kardokat kenjük meg vele (vagy ami tisztább: adjuk át).

Most több száton folytatjuk: *Arlio*-t tényleg *Romney* közelében találjuk (mi pl. a *keep out*-os búzábla és *Sloop* mellett, de hol-tól-tól jó infókat szerezhathatunk *Silden* kocsmájában is). A házának megközelítése: az örökön, az úton nem jutunk át, viszont ha a kút lelől kerülünk, akkor egy *trap* után ájtunk, és *Arlio* is beleegyezik a tárgyalásokba. Vigyázz! Ez automatikusan a *Romney*-i polgárháború végét jelent, így tehát a fentebb részletezett nagyobb bevételre hajrást (pl. *Navon* megölése) érdemes még itt, a 3. lejezetben, *Arlio* felkérésése előtt megőjezni, hogy aztán *Romney*-ben a cuccokat lelőrl eladhassuk.

Arlio-vel beszélve, vissza *Romney*-be, *Enter*, minden jó, kapunk 300 pónzt meg valami kulcsot.

A pók és a távcsó témája: beszéljünk először *Abukkal*, majd a tanácsal szerint (közö van a dologhoz *Silden* városának is) menjünk vissza *Silden*-be, és beszéljünk a kocsmában az asztalnál ülő lónókkal. Azt mondja, kérésünk meg egy lóporos zacskót; és hatmi *Crawlett*-től is beszél, arról a mellett ülő lógrától tudhatunk meg többet, miszerint az ajtajának kulcsa holmi csatornában hanykolódik, s feltörni senki sem tudja. Nosza, az lóv mögött ott egy bezárt ajtó (nagyító-ikon), hősaink az után már föl is török, és a lóport átadva, pár dolgot megludnak a cuccok sorsáról, amiről (*Prank's Stone*) később faggassuk ki *Abul*-t. Ő azt mondja el, *Silden* mellett van az a mágikus láda, amiben megjelennek azok a dolgok, amiket egy meghatározott, másik helyen épp elhagytak (és így került ide a ládcsó is), a *THORN* nyitja (mi nem leltük meg, és a témában sammi más infót nem tudunk meg).

Ha *Romney* fogadójának meglehetősen 'földének' tűnő ifjúja által említett nyomon indulunk al (a főtálat bor), *Sloop* első házába nézzünk be. Elmondják, *Mitchel Waylander* randelte meg a mérgezett bort, ahol a mérge *black tarweed* volt, ami még jobban megszomjaztatta az lóv. A srácot 5 NH legyőzése után, a lólu bolsó végében lévő sötét házban interjúvolhatjuk meg.

A jövődómóndó által említett különleges szagra való utalás *Kentling Rush*-ban található, *Navon du Sandan*-ra vonatkoztatva, aki lúszkereskedő, a környék bűzlík is a jázmintól. Erről az úrgóról mellesleg egy felszedhető *Note* is szól; illetve ha azt mái elolvastuk, *Temple of Kahooli*-ban kérdésődhathatunk viselt dolgairól. A templomról mellesleg nagyon sokan elitőlőn beszélnek, mint a *Fekete Lovagok* és egyéb bérnyilkosok kedvelt lojthelyéről. Ugyanitt elmondja a főpap, hogy nézzünk be a *Prelate*-hez a falu végén (bent egy körülzárt szurdokban). Nos, ez nehezen ment eddig (amúgy hiábaváló lenna próbálkozni a karddal, hisz egy click a katonákra, s meglagyi *Owyn*, hogy őket erővel nem fogjuk legyőzni...), ezután viszont már átengednek. S ha veszünk majd leckéket

jamborságót, a pap talán kibóli, hol vannak a régebben pályolgatott *Nighthawks*-ak... Az előadás 50 pénzbe kerül, és tartalmaz okl *Kahooli*-ba felvételét akai nyerni:

1. Megtagadja királyt és országot,
2. Vegetáriánus lesz.
3. Atmegy a varázsvilágúgónyon, és egész éven el *Kahooli*-hoz imádkozik.

Szóval azt gondolnánk, felesleges visszamenni a templomba, hisz ezeket teljesíteni lehetetlen. Ez nagy kitalálás, ugyanis siman ha csak áhazve (pl. a templom előtt kido-bunk minden kaját és várunk, míg megjele-nik a *starving* írolat a karakterlapon — illetve amíg előszóban nem közlik ezt a karak-teret) megyünk vissza, már eltagadják ezt hűségasküként. Megtudjuk (*talk*), maga *Navon* a *Nighthawk*-ok egyik összekötője, és az a papok száma is megnyugtató lon-go, ha ottennénk láb alót. Vissza (lefető) a laluba, rövid harc a találkozás után (click az *excommunicate*-re). Elég cool cuccai vannak *Navon*-nak, pl. egy *note*, hogy hamis nyomra próbálják vezetni a királyi vezérkart mindenféle álhír bedobozolásával a Dólvideken...

A fejezet vége: *Kentling Rush* legoalegole-ján (valamivel az útjelző tábla után, alog nehéz észrevenni, mi omiatt kezdünk újra egyszer a legelejétől a jótéket :)) van egy kut, amit egy erőnyőv-típusú zár véd, amit csak apéci kulccsal (*Virtue Key*) nyithatunk. Ebben a kulban leljük meg a vízsesés hi-ánzó király-liguláját, amivel már nyílik a rejtőajtó a vízsesés mögött. *Dungeon* (törkép van!), *wordlock* (**DARKNESS**), s a miénk a *Fekete Lovagok* támadási terve, mely szerint *Northwarden* lesz a cél, de gyanúsán kis erővel => valószínű mágus-sokkal. *James* közli, hogy a fejezet elején említett nagy királyi sereg már gyűlele-kiz *Sethanon* környékén, és pái dolgot folirva a terve, ránk bízza, hogy vigyük el a oer-regnek, s lelép. FIGYELEM! A távcsóvat előbb adjuk át neki (5. fejezetben hasznát vesszük majd!), illetve kárjuk el a picklock-jalnát egy részzel!

Amiket távoztunk, elfognak *Delekhan* ambecrei, és előállítanak a várában

4. fejezet

Delekhan közli az elfogónkkal, hogy nagy hiba volt elkapnia *Gorath*-ot. *Delekhan* ezután cseveg egy kicsit *Owyn*-nal, hogy mi *James* jegyzeteinek értelme; ő nem vála-szol. Ezután rejtélyes módon kinyílik a cella ajtaja, és hősaink megint egy (most már kétszínies) dungeonban vannak... Először a kulcsot szedjük föl, mert az nyitja a dungeon ajtaját; a maradékra meg sort kór-íthetünk a *picklock*-készlettel.

Sar-Sargoth: nagyhó: note, emerald + **Nalar's Rib** = Lord of Vold, ezekkel nem aokat tudunk csinálni, mert báit a **Rib**-et megleltük, az emeraldot ráraktuk, de egy villanásón hlvt nem sok történt. Sommi más érdemes.

A város után *Lallian*-nal találkozunk, elmondja, a fenti **Nalar's Rib** innen délre van; vala-mint *Delekhan* célja *Murmardamus*, a volt király kiszabadítása, kinak mágikus hatalma veri a *Hatokét*. Megtudjuk: a *Hatok* rubinokkal fizetnek.

S felé: **Wyka**. Itt egy háberús rokkant me-sél, hogy új támadásra készülnek. Tovább nem mehetünk, ugyanez igaz E felé, ahol a híd előtt megint egy csomóban vannak. Vissza, *Lallian* megemlíti, csak *Inclindol* lelő van kijárat.

Ha **Sar-Sargoth**-től rogtán délre indultunk, egy halom lejtőt leltünk, amiken különös módon épp *Gorath* és *Owyn* nevei disze-legnek — *Delekhan* valószínű érve, egyedül a fejünket szabadon hagyva akart bennün-ket elföldelni...

E felé inditva: *Hedech* faluját elég tá-mányon őrzik, jelentégt ruhánkban nem jutha-tunk a közelébe, de elkarúlható *Armenger* városa viszont egész cool.

Kocsma: a vendéglős szítja *Delekant*-t, elmondja, a lát a *Hetek* a *napitabanyá*ba zantak, s ha krszabadnjuk, tetemes mennyiségű aranyat ígér cserebe
Enter: lelszedhetünk neml *Napthra*-t
Továbbmenvő, a hid után találkozunk *Finn*-nel, akivel rövid győzködés után elkerülünk *Aurtha* sorágohoz
A herceg *Gorath*-ot és *Owyn*-t visszavuldi *Krondor*-ba, hogy informálják *Pugot* az események állásáról

5. fejezet:

Hegy azart valami rrgalem is legyen, inkább az édekesebb tónénetszalón halad tovább a program *James*, *Locklear* és egy új tag, egy mágus, *Petrus* személyében kell taláoznunk *Northwarden* környékére, hogy elvágjuk a *moredhe* támadás utánpótlását *Petrus* kibékít, 6 fő *moredhe* csapatát van, mindögyike a *Hutok* egy mágusa vezeti

Northwarden parancsnoka kiküld egy kis portyázásra, magamltár, találkoznunk majd *Duke* *Martin*-nal, valamint hogy keressük meg és csábítsuk vissza *Tamney*-t.

Az első urgével dől lele a 2. fő keresztesdésben találkoznunk *Elmondja*, meritfele keressük a lelnytandó, majd megmérgezendő *moredhe*-utánpótlás-ladákat. Ha nem adtuk volna át a 3. fejezet végén a távcsövet *James*-nek, még nem vagyunk olveszve, *Petrus* ismelt az *Eyes of Ishap* varázslatot

Ha, innenől határozottan ünni kezdük a különben remek proget, s mivel *Armia/GSH* is eléggé leszidta az utolsó pái fejezet színvenetát, úgy gondoltuk, inkább csak hnteket közlünk a többi a T olvasóra bizzuk...

Miután tehát beszéltünk *Gabottal*, karassuk meg *Martin*-t (dél felé lesz valahol).

Martin beszél holmi három ládáról, ami nt a közelben van, NW felé (nem az úten persze). A ládák wordlockjai: *outside*, *door*, a harmadikat elfelejtettük. A ládák tartalmát a má megcsokelt inventory-ba beemelés/ott USE/visszarakás a ládákba műveletekkel intézhetjük el. Ja, mint már mondtuk: *Caligari* kell ide (a közelben most is kapható).

Tamney Dencamp felé található, egy pajtában. Van egy kis meglepetés: az ajtót az istennek se tudjuk kinyitni, csak ha valamelyikünk areje 30 lalett van (= > *Fadamor*'s, a boltban van).

Tamney holmi kővekről beszél, amik *Dencamp* keleti részén találhatóak (cavern, észak felé (2 út is vezet oda), és a barlang északi része)

Ha észak felé indultunk *Northwarden*-ből,

egy nagy ratás geblin az utunkat állja. Öket rubinokkal tizethetjük le (amiből csomót szerválhatunk *Dimwood*-ban)
Ha már áljutottunk a katonákon, *Reglamban* a hadműveleti tervet úgy lophetjük el a kapitánytól, hogy a kocsmamelléti házban lakó mérnökfelel beszélünk. Az ürge a kátauk hiányzó alkatié-szónet helyet csak akkor fogja kibéni, ha *Parvus* zenélgot neki, de nem csak úgy simán, hanem *POCSEKULI* Ha nem 200-250%-os *Parvus Barding* skillje, akkor lassuk egy kicsit (olse: nagyon) le a ház melletti kocsmban, míg skilljei megfelelő mértékben lecsökkennet.

A kátauktol, előszedve az előbb említett cuccot, ami valahol a folyó közalében lesz egy trappod ládában (szóval csak max HP-jú karakterekkel nyitassuk ki), már elshethetjük (bal click). Ekkor visszamenve a *raglemi* kapitány házába, a tervet már lelszedhetjük. (Ha a *lockpick*-ünk magas, egyből bemehetünk) Amikor visszavisszük a zsákmanyt, *Martin* megbíz még egy feladattal, amiben 6 *moredhe* varázsló kinyitfántása is szelapol. Ezek *Dencamp*-tól SE-re lesznek, egy, az úttól délre fekvő kutas ház közelében. A mágusok lefaszabolása elég kemény feladat

6. fejezet:

Visszavartunk *Owyn*/*Gorath*-ra, akiknek, mint már említettük, *Pugot* és *Gaminát* kell megkeresnünk, tudnillik *Pug* szobája üres, es ott csak egy gratitit lehet segítségünkre. *The Book of Macros*.

Mint hogy *Krondor*-ról van szó, érdemes rögtön a csatornákat végigszimatolni. Egy bizonyos *Koff*-tól lutunk össze valahol a délkeleti részen, rögtön a bejárat után keletre fordulva. Holmi *Idol of Lassur*-ort fog reklamálni, ami itt lesz lent, egy szintén trappod dobozban

Ha a városból továbbindulunk pl *Malac*'s *cross* felé, a város körül egy nagy csomó ellenélbe botlunk, érdemes sok *Restoratives*-t tartogatni a harcra
Abtuy-nek segíthetünk itt, aki többek közt infót kér egy tolvajtól, akit ezután *Romney* felé találhatunk meg, *Romney* felé, ott, ahol az út északnak kanyarodik.

Megtudunk időközben pár dolgot *Stoltan Egglay*-belli házáról, pl. azt, hogy kéna hozzá egy kulcs. A kulcs a *Krondor* határában fekvő hullánál lesz. A házban egy jó kis tőrkepét lelünk, hogy *Sarth* alatt hogy navigáljunk el a könyvtári titkos bejáratig. *Sarth*-ba nem jutunk be a szokott módon, hanem ezzel; a könyvtárban szokás szarini sokáig kutakodjunk.

A könyvekből megtudunk pár dolgot *Elwandar* erdejéről. Ide a *LaMoi* utáni bányan át juthatunk el tőrkep mellőkelve még az előző fejezetekről; most már a haicter végén atmehetünk) Itt először is *Prince Calin* érdemes megkeresni (északkeleti rész, még a folyónak ennet az oldalán-de így javasolta *Abbey* is)

Végül *Tomast* kétféleképp is elkaphatjuk. Egyszerűbb a láuton menni, de armehetünk az *Ancient Run*-eken is. *Calin* kulcsára itt még szükség lesz.

7. fejezet:

Úra az északkeleti brigáddal vagyunk, és *Dimwood*-ot kell átesnünk mer magadent a *Világ Kapu*jáért.

Ilány az indulástól számított délkelet, a lúden át, s tovább SE-re Találkoznunk *Martin*-nal (pár új infó) Tovább SE-re: *Obkhar*, érdemes felkarosni.

A geblinos híd passwordja egy ládában van (*Dimwood* északnyugati része), *snowflake* A híd után *Morauul*-ot kell megkeresnünk (a folyó mentén, keletre)

M. beszél egy ládáról: *Dimwood* SW resze, *victory*. A láda tartalma csak akkor lesz edokes, ha beszélünk *Squire Philip*-szel (a ládatól jóval északra), előben őrzik.

A *Világ Kapu* kb. *Dimwood* közepé lele lesz. Ég érdekese az elhelyezkedése, mivel mind a négy oldalról hegyet határelják, de ezekből az egyik csak látszat; simán aljárható!

A cucc körül nepeket a *Mind Melt* spellel nyirhatjuk ki. Ha ez nem lenne a varázslatánkon, akkor vagy nyúlunk egy poker után, vagy keressük meg, vagy használjuk a *Ponice Seal*-t, ami szintén képes erre a castra Vigyázat elég zűrös ez utóbbi lehetőség, mert az esetek negyedében-harmadában visszaüt!

8. fejezet:

Figyelem! Most pakeltuk tele a zsákokat kajával!

Induljunk északra, és keressük meg a málvány,erezetű oszlopokat, majd elick
A sziget NE részén lesz *Owyn*-nak keresni-valója (hogy varázsolhasson, ugyanis kell némi varázspálca is) Pont a hogy mellett lesz pár hely, ahol az egyikben meg is loli (plusz még rá kell csorgatni valami man-nál, amit kint lelnünk meg, bal click).

A sziget délnyugati része elég veszélyes az egészségre Addig nem maszkálunk m, amíg meg nem lelkük az oszlopokat (a *Pugot* ki nem szabadítottuk).

Pugot NE-re leljük meg, a főúthoz legközelebbi házban (a *Fido*-n valaki itt arról, hogy a *Cup of...*-ot vigyük vissza az oszlopokhoz, és teleportálhatunk közvetlen *Pughoz* egy click-kel. Ez a *Cup of El* *Skrr* a délkeleti szigetreázen lesz, szintén őrzik.)

Ha szabadítottuk *Pugot*, még meg kell keresni a lányát, *Gaminát* Őt egy barlangban őrzik (a három hídól nyugat felé menve, a folyótól északra) A barlangban *Wind Elemental*-ok törnek ránt, amiket csak a *Strenght Drain* tud megtalálón legyengíteni. Érdemes mindkét varázslóval egy menetben azonos ellentelét lámadni. Van olyan varázsló, aki csak 1, van, amelyet 4 támadást bír ki

9. fejezet:

Itt Alakalt kell meggátolnunk abban, hogy a *Lifestone* közelebe jussón. Ezt úgy teheljük meg, hogy a Hat Mágust megkeressük. Fontos momentum, az első lerombon a hullánál lelnünk egy 'ward of ralen-shed' nevezetű kulcsot, azt szedjük le!

Úra szóba kerül az *Oracle of Aal*, ami eből a halottasszobából nyitó északi ajtón át található

Mivel a szinthez tőrkepelt (helyhiány miatt) nem gyártoztunk, elmondjuk, hogy a káta-





komba masit szintjere NE fele kerülhetünk. A Hat Mágusert mindent alapesen futassunk át!

Ennyi, finálé stb... Ha valami lusta, de kíváncsi magára a fináléra, a POKE-részeket tanulmányozza át!

Pár hint a 2.-3. fejezethez

- Visszatérve *Feeber*-hez, a hazában találunk egy áldozati leplet; és ez alapján már könnyű kivenni a sícból (aki a ház mögött, a földjén szószmótól), hogy valóban sirt fosztagelött; s a szomszéd falu *Nie*-jénél (*Six Toes Tavern*) is ez okozta a bajt, mivel a bojt előző tulajának egyik keze elveszett, és az visszajáró lélokként teszi tönkre *Nie* boltjának hitét => megtalálni a kezét, s elfáztatni. Mi őszakon találunk egy hasonló kézre. *Decamp on the Tree* (bojt), de az nem volt elfáztatva (a csonkolt hulla a szellemjaita bojt mögötti temetőben van). **Megoldás:** *M. Feeber* a kezét egy mágusnak adta át, a tartózkodást helyet pedig *James* tojója(?) mondja el (*Lytton*), s ezt a mágust felkeresve (a falu végén lakik) 150 pénztér miénk lehet a kéz (lásd még *Marshal*, aki szintén omlepszik a síciára, ehogy e háza körül csavargatta az ominózus kezét). Ássuk újra ki a volt tulaj, click a shop-on, majd be a fogadóba. Talk — ajándéknak egy *Gaben* *Grieffmeker* (29/42+ Str, e *Grantsword* jobb).
- Ha elvettődünk *Eggloy*-ba, a fogadóstól megtudjuk, hogy a *Fesztiválon* történt sejtézetes osemények miatt a falu népe nem meri visszatérni. Ez annak az oka, hogy ezen fajseng-féleségben mindig van egy *The Stranger*, egy választott urge, akinek feladata az, hogy a falu népét biztosítsa *Killian* istennő további jószándékától. Ez e rituálé úgy történik, hogy a nép a periód utolsó éjszakáját a mezőkön tölti, s joggal e fenti kiválasztott háromszor körbejárja e falut, hirdetve az áldást. Nos igen, de időközben a *Collector* felocsipste őt, s mivel jógott neki már jó ideje, ehetne láb elől. Ugy meghíusult a falu megőldésének végső lépése, a népek pedig nem mernek visszatérni, most a környező falvekban tényáznak.
- Megtudjuk, *Killian* istennő temploma merre van. Ezt most külön elmagyarázzuk, mert igen nehéz rátalálni. NW fele elindulva e fogadóstól, menjünk az első főút-keresztveződségig, on E felé tovább, és menjünk, míg újabb utólagazás+ templom+ 3 útonálfoiba nem botlunk.
- A kocsmában hallunk még a zsoldosok szokásait is; mivel egymást is rendesen lrtják, ezért csak úgy kényszeríthetünk három ketonánál többet egy csapatba, ha *rubinnal* fizetünk nekik. Megtudjuk még, hogy egyik régi hajóstársa, *Spitzer*, *Tanneurs* kocsmájában üzi a szerencsét. Illetve e falu utolsó házában van egy sírfosztogató, aki egészen betebetegedett abba, hogy azt hiszi, ő az oka ennek e nagy szerencsétlenségnek.
- Ha a templomot (*T. of Silbarr*) s fenti úton felkeressük (teleport, *blase*, cure),

- megtudjuk, mar van kint egy emberük, *Franklin*, N-ra *Eggloy*-tól. Ő a kenyai előtti házban lakik (kukorccs), kereszük töl (ugyanis eddig a három bandita miatt nem jutott vissza a templomba), majd vissza a templomba: elmondjuk, mi a helyzet *Eggloy*-ben, bejelantli a lópap, eforólnok a jövőben minden ilyen szerfartást, és hogy ha sikerül azt a *Collector*-t megtalálni, hívjuk csak vissza a templomba, és akkor lesz nemulass!
- Átmenve *Tanneurs*-ba, belehallgatunk a pábeszédokbe; s a legfontosabb lnló az lesz, hogy az úriember épp a szálláson lartózkodik. Egy click a bal oldati *Inn*-ajtóra, találkozzunk a *Collector*-al: elhúzzuk előtte a mézesmadzagot, miszerint nagy halom pénz várja a templomban, majd mehetünk is oda vissza, felvenni az aktuális bonuszt (pár heib+ pénz).
 - **Northwarden:** ez már az északi felvőgen levő város, az ellenség közelében, a léle elvezető mellékutat meg töl vannak igen kemény trollokkal, szóval a játék elején még nem őrdomas felkeresni. *Shop*, *tör*, *kard*, *dragon plate* és egyéb *armor*, *repair* van. *Palace:* *Gabol* bárotól érdeklődhettünk itt a felvőgeken a védelmi helyzetéről. A játék első hermadából még csak az ellenség készülődséscél bszél Elmondja, ostiomgépeket, kaptapul-tokat lerveznok, bár a *Sathanon* eltani csúfos veseség elággé letörte *Delekhan* erejét, s a klánok szertartása is gyengíti.
 - **Highcastle:** oleső fegyverbolt; *repair* van, *restorative* (6:31). A polotában csak e helyettes vezetővel, *Kevinnel* beszélhetünk (ha aludna, ekkor term. e városon kívül várjuk ki a hejnah). Elmondja, *Dalekhan*-ék lerombelták egy fontos hidjukat (lásd: a várostólpon e folyóra clickelve), és kőne némi lnló az ellenséges tovakánységiól. Ezen lnló egy *nole* lesz, amit a közelben (északra, pár oik náll) találunk: *'Dolekhan*, *Highcastle* védelmi állanulmányoztuk, és három győngye pontot lltálunk, amit már eleve a támadás előtt khasználhatunk:
 - a környéket trollok partizánakclóli
 - az őrségnek elég sok bajt okozunk már így is
 - ráadásul zsold elmaradás miatt belső luhorú is kitört a .. Visszahozve: 200 arany.
 - **Highcastle**-től nyugatra: *Wolfram*; két bolt van, az egyikben varázsszerakat találunk (pl. *icer* 8:201; *silverthorn* (tanti); *flame roof*); e másikban fegyverek+ páncélok (a falu végén). Tovább ez úton: *Dencamp On The Teeth*: balia mellékút, *shop*: *Glory Hand* (125): Nem sokra jó (lásd a *Feeber*-téma).
 - *Elkan's Heart*: (6:1250) ez is a fűrt-sze-lű summon-behozó.
 - *Infinity Pool*: (10:750) ???
 - *Horn*: (meg lltellhető *Tanneurs*-ban, a fogadó utáni harmadik házban is), ami e legieménytelenebb csatákat is segít megnyerni, ugyanis egy használatra két tigris karúl színie. Adott szituban max kétszer használható. 6:1250

Kapható még *Lighting staff*, *Enchanted quarrels*, *Dalar milk*, *rest*, *Songsbane*, *Lewton's redwool*.

- **Sathanon** már egy iomváros, viszont, ha már tapasztalt harcosok vagyunk, eido-mos felkeressünk (az odavezető úton rongoteg a támadást), ingyító-ikon a városban!
- A nagy tékép közepén elterülő eido-seg-be meg a 3. fejezetbeli *Alte*-meglalo-gatás előtt kerítsünk sort, ugyanis tele van a vidék cuccokkal, rubinnal. Ha *Sathanon* oldalától megyünk be, az út végén egy bojtos közli, a dél-keleti részen tevékenykedett, s egy hónap után az oio-je folyamatosan csökkenni kezdett, s 23 éves korára egy nyolcvanéves alakjára toporódott. Jó lenne, ha a csapdáját visszahoznánk neki. Ezen dél-keleti rész egyetlen hidon közelíthető meg, ez szo-rencsére innen pont délkeletre van, s a csapdák simán a dobozokból felszedho-tók.

Eidemos szétnézni más lrtányokban is *Dimwoodban* (*River Song*, sok rubin slb...).

Huh, na mit szóltak hozzá, és ez még csak tipphelmaz volt.

Végül some berhelés PC-eknek: a men-tett állás \$E3, és \$E8 byte-ján kezdődő 3 byte-ban van *Locklear*, az \$1A1, \$1A6-on *Garath*, a \$2BE \$2C3 byte-okon *Patrus*, és a \$142, \$147-en a *Owyn* karakterünk HP+ Stamina+ Max.St-ja (a három, a fenti címan kezdődő byte-ba lehetőleg ugyanazt írjuk be). Nagyon köllemes, nem kell kúrálga-tunk etc... A skillok: *Owyn*: \$1b5-\$1ee; *Garath*: \$156-\$1bf; *James*: \$273-\$2ac; *Patrus*: \$2d2-\$309, ez is a fenti hárombyte-os módszerekkel (3 byte a hasznos lnló (max. skillpont, jelenlegi skillpont 3 byte-on, majd 2 byte-nyl NEM ATIRANDÓ lnló, utá-na újabb skill 3 byte-ja slb...)). Toimészete-sen egy skill lehet nagyobb 100 százaléknál, ekkor fordulhat elő, hogy pl. armor-ja-vításnál 100% felett lesz e javított állapot... Eidefesség, hogy a *spellcasting*-ba nem nullát írva, *Garath* és *James* is varázslóvá lép elő, peisze neki külön meg kell tanul-nia még a skillokot stb... Figyelem! Ez ve-széleys, mert nem tud nyilpuskéval lóni, és ez életben nem lehet új kardja! (A *Spell-casting* skillt ezért \$162-től és \$27f-től 5 byte) nullázzuk).

James HP/ST-ja \$25F-től található (3+2 byte), de ennek átirásával sokszori bajot törtétek, pl. *Patrus* összes skillje nullre csökkent stb... Az eio és e gyorsaság is átirható: *Patrus*: \$2c8/\$2cd, *James*: \$269/\$26e stb... A pénz \$66-lól \$69-ig lltélható, ajánlott pl. \$FFFFF60

Owyn varázslatai: \$199-\$19e, illetve ha \$19f-re még irkálunk, valamilyen rendszeri szerint megdob még egy-két bonusz va-lázslattal

\$315. hány karakter van jelenleg a csapat-ban (max. 5) \$316-tól 6 byte-bon, hogy kik (a ket varázsló külön)

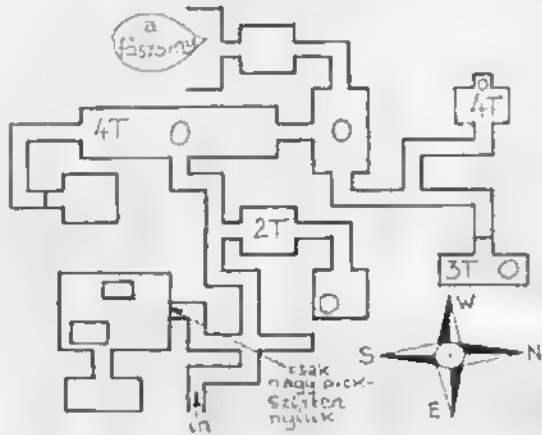
A fejezetszámol \$5a tartalmazza (t-9, illetve \$0a finálé)

Hát ennyi sikerült összehordanunk e *Dynamix* legutóbbi RPG-jéről, amely vőle-ményünk ezrlent nagy ívben lekörözi az őseze e hasonló szetepjátékok. Ami ki-vitelezésében érdekes, az a repülőgépszimulátoroknál már meglamert vektorgrafi-ka, mely nagyobb teret kapott ebben a játékban. Annyi mindenképpen érdemes megjegyeznünk, hogy ha gyorsabban akarunk előrel haladva, célzerű teljeen bezoomolni. Mi szívesen töltöttünk órákat/napokat/heteket ezzel a játékkal, és ugyanezt tudjuk ajánlani mindenkinek, elsősorban PC-eknek, ősszésségében mindonkinok, aki a játék közelébe tud férközni...

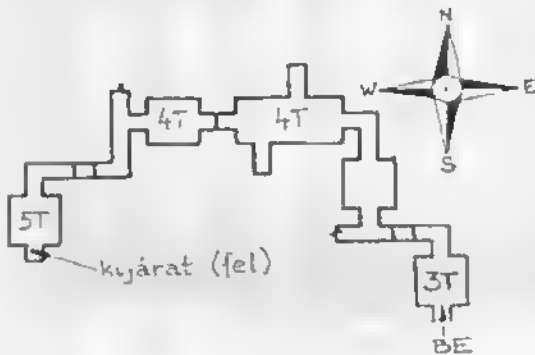
• DADA

BETRAYAL AT KRONDOR

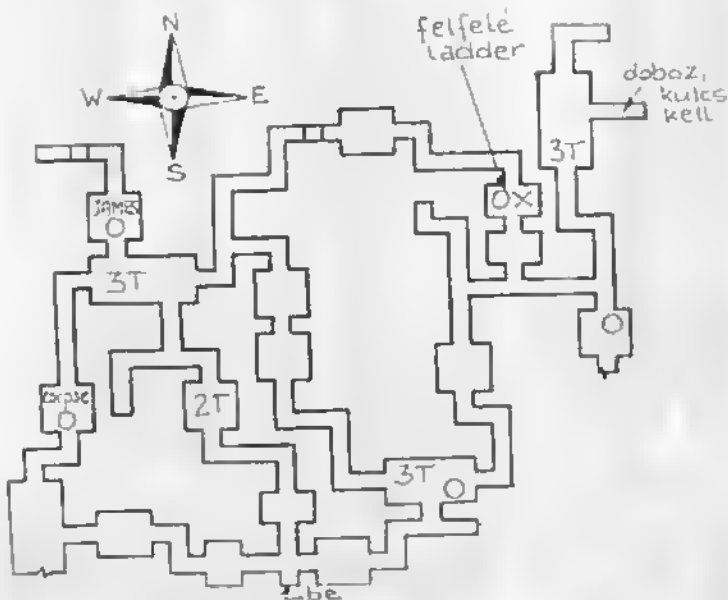
Start bánya



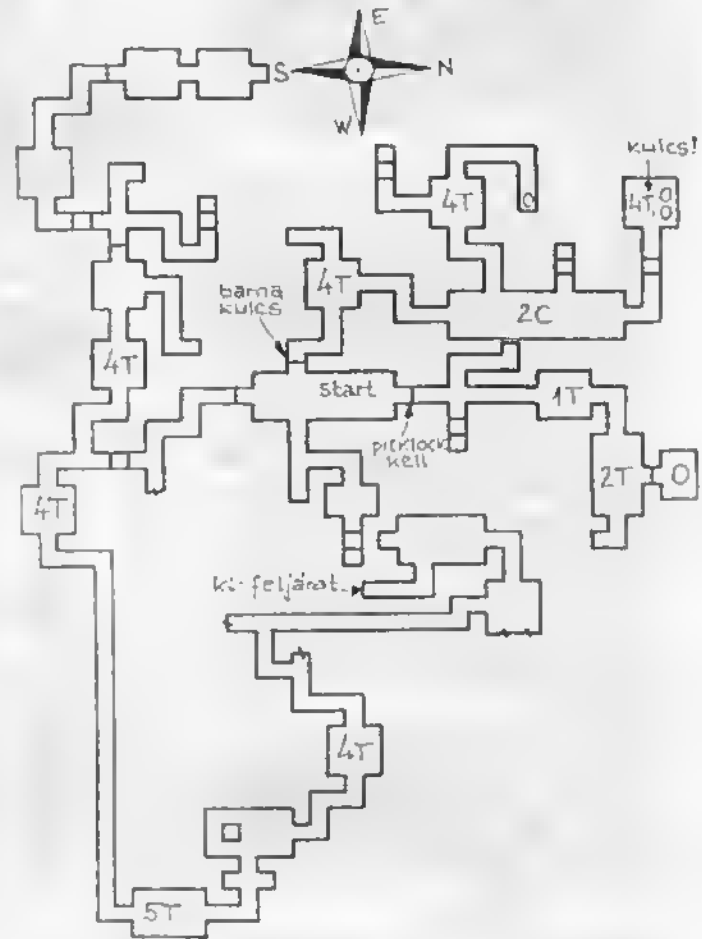
(IV. fejezet, felső szint) Ser-Sargoth 2. szint



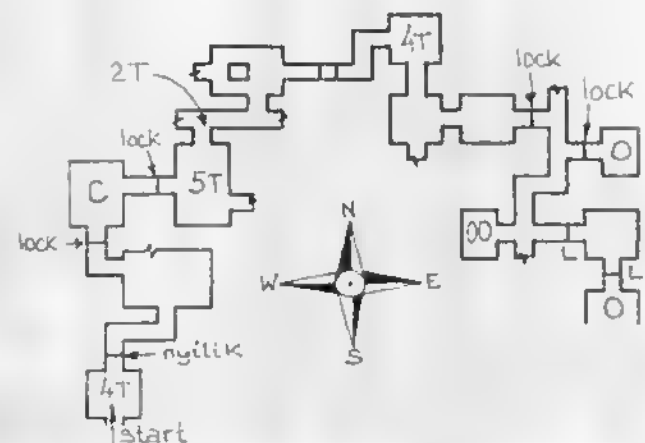
Krondor



IV. fejezet alsó szint



III. fejezet vége



ELSŐSEGÉLY



Poloznik Ferenc Szolnokról **Moontall** tippeket küldött C64-re. Akinek nem lett volna elég a leírás.

Mission 1: POWER PLANT (továbbiakban PP) 2-ben adják. Egy sérült hajót kell egy **MOONBASE** (továbbiakban MB)-re kísérni. Nem tudjuk használni a **BOOSTER**-t.

Mission 2: MB 3-ban kapjuk. 2 **CRYSTAL** lakományt kell megtalálni. Valahol MB 7-től északra kell lenni.

Mission 3: MB 1-ben adják. Egy tudóst kell megtalálni keresgélni valahol.

Mission 4: PP 5-ben kapjuk meg. Egy viharfelhőt kell elvinnünk a PP 5-től MB 2-től északra.

Mission 5: HUMAN COLONY 1-ben (605-1205).

A **DEDALUS 2** nevű űrhajó megérkezett a holdra. Keresni kell neki egy leszállóhelyet. Adnak egy scannert, ahol az 90-ot, vagy többet mutat, ott engedjük ki a módosított **BAIT DROID**-ot, amit ők adtak.

Mission 6: Egy veszélyes bűnöző tartózkodik a holdon. Meg kell keresni, és ki kell nyitni 3 rakétától, majd ki is dobja a taccsot MB 3-ban adják.

Mission 7: A bűnöző barátai kissé beporogtak a haver lekopcsolásért.

3 **AVENGER** típusú hajót küldenek ellenünk. Ugyanott kapjuk, ahol az előzőt.

Mission 8: MB 2-ben adják. Titkos utatok miatt kell elmenni a **FACTORY 6-ba**.

Mission 9: REMUS BASE 1-ben kapjuk. Egy vezető politikus ipse (a császár) titkos megbeszélésre megy MB 2-ből MB 1-be. Utközben a konvoj **BUMM-DURR** **PLACCS** módszerrel kell lekezelni (gy k. elpusztítani).

Mission 10: MB 5-ben adják. Egy invázios flottát kell legyőzni. Nagyon szivós csacskók. Ha egy bazist elfoglaltak, akkor arra már keresztet vehetünk. A radaron villogó pontok mutatják az űrhajókat. Ha e küldetést teljesítettük, menjünk vissza oda, ahol kaptuk, és zsebeljük be a pénzt, vagy **MISSION 5** után egy új érzékelőt.

Poloznik Feri levélkezeiben meg egy kis **Teenage Mutant Hero Turtles** kódlista is lapozt.

	A	B	C	D
1	0170	1109	9770	0526
2	8272	1192	8786	1066
3	9828	0690	0217	8428
4	8810	0053	0154	1101
5	4402	1751	4963	8949
6	0589	8358	1235	0617
7	8309	9398	8795	1069
8	9806	0680	0210	1258
9	1620	1706	9941	9962
10	0657	9288	8868	9298
11	9779	0537	8332	8390
12	1096	9892	1618	0681
13	0089	8364	1110	8771
14	1710	1623	1707	9941
15	0549	9362	8905	0100
16	0721	1128	1716	9818
17	1769	9844	8890	9437
18	1273	9980	9854	9919
19	9431	9835	8757	1178
20	1566	0655	0199	9443
21	8706	1153	9920	1632
22	1146	9917	0606	0175
23	8416	8432	8312	1084
24	0683	1109	1706	9813
25	8831	9280	1696	8784
26	1184	1746	0617	0180
27	8725	8330	9413	1634
28	1578	8725	0138	0192
29	1108	9848	1621	9898
30	9793	0544	0144	8392

	A	B	C	D
31	1579	9877	9930	9957
32	0253	0126	9279	0543
33	8282	9261	0534	1035
34	0005	0002	8193	0000
35	0004	0002	0001	9216
36	0005	8322	9281	0544
37	1260	9974	0635	9405
38	1605	9762	9873	0712
39	0238	8311	9275	9757
40	8271	1111	9811	1577

	E	F	G	H
1	0138	1221	0610	0049
2	0661	8266	0165	0082
3	0118	9275	8733	9230
4	0550	0019	0137	9284
5	0250	8445	1150	0575
6	8241	9370	4805	8742
7	8854	8267	0165	8274
8	0629	9274	0669	0078
9	0757	1274	1789	0638
10	1705	8788	1194	9941
11	9315	8753	3216	8452
12	8404	0234	9333	8762
13	8725	9354	8901	1122
14	0746	9461	1786	0637
15	1202	8793	9260	0662
16	0685	9430	1771	0629
17	8942	1143	1723	8797
18	8927	8431	1271	1659
19	8909	1126	0691	1113
20	0625	0056	8348	9294
21	9904	1752	0748	1270
22	9239	4835	0565	0154
23	1566	1551	9863	9925
24	0682	0213	1258	0629
25	1192	0724	1130	0013
26	0218	9325	9782	0539
27	1585	1686	0716	9446
28	1122	0561	0024	0149
29	1749	0741	1269	0782
30	0100	0050	1044	0749
31	1778	1785	1788	0766
32	9231	1671	0579	1195
33	1669	9794	9889	0330
34	0000	8192	0000	0000
35	0512	9216	1664	0576
36	1040	8840	0068	0162
37	8926	9327	1719	8745
38	1252	8949	0121	9404
39	1550	8839	1219	9953
40	0660	2394	6445	4852

	I	J	K	L
1	0152	0076	9254	0531
2	1065	0532	0010	9349
3	8939	1091	8865	1104
4	9762	9745	8840	1220

	I	J	K	L
5	1055	9871	0583	0163
6	1171	1737	8804	9394
7	8233	0020	1034	8709
8	1191	0595	9257	0660
9	0191	0233	0327	0567
10	8810	0181	1242	1645
11	8262	1059	8721	8200
12	0029	1166	1607	0547
13	1713	1624	0684	9430
14	1214	0735	0111	9399
15	8267	8357	9298	8745
16	8378	9437	0622	1079
17	0174	9431	1643	9781
18	1597	0670	9423	0743
19	9900	9813	9899	8917
20	0551	8821	8329	0068
21	0763	9341	9918	9827
22	8397	0102	0051	1049
23	0737	1264	8952	9340
24	0058	0157	0098	0039
25	9306	0685	0086	1195
26	1165	8902	9315	0689
27	0755	9337	8892	9310
28	9286	0547	9233	8884
29	0125	0190	0095	0047
30	0518	9347	8897	9312
31	9471	9903	8855	1727
32	0720	9320	9908	0602
33	1256	8948	0122	0189
34	1024	0512	0000	0128
35	1184	0720	0104	0180
36	1105	9768	0532	9354
37	1197	0726	8299	0181
38	1830	9775	8855	9419
39	1648	9912	8924	0238
40	1593	1692	1742	9959

	M	N	O	P
1	0225	3836	9282	8865
2	9794	0545	1169	1736
3	9896	8788	0170	1237
4	8930	1137	9912	1628
5	1233	0616	9268	9882
6	9945	8812	1206	8923
7	9218	0641	1088	1696
8	9290	8869	9298	1805
9	0027	1165	0582	9251
10	0566	0155	0205	9218
11	4348	8770	1057	8848
12	9361	0712	9316	8882
13	0747	9333	8890	9309
14	0603	0045	1174	9803
15	1044	1674	8773	9378
16	1691	9805	0678	9427
17	1690	9933	1766	0755
18	9331	1721	0604	8366
19	8426	8437	1146	1597
20	8226	8209	9224	1540
21	1711	8919	1259	0757
22	9740	9734	9859	8897
23	0702	1119	8879	9303
24	0019	9225	0516	9218
25	0597	9258	9877	0586
26	8280	8364	9302	1579
27	8879	8279	8363	1109
28	9284	8866	1105	8872
29	0239	0523	0005	1154
30	8880	8280	1196	1622
31	1759	1775	0759	0251
32	1197	8918	0107	0181
33	8286	0047	0023	8203
34	0064	0032	0016	0088
35	0090	0045	9238	0523
36	1733	9826	1713	0728
37	0306	8749	0022	1163
38	1765	1650	8889	0220
39	0271	8827	9277	0670
40	9971	9477	1788	8958

Már csak egy Amigás **Midnight Resistance** tippje maradt hely a HighScore táblába írjuk be: 'IT'S EASY WHEN YOU KNOW HOW' (szókódzók nélkül)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Grafika konvertálás (C64)

Annak idején az 1001 sorozatban volt egy olyan program, amely az ART STUDIO V1.1-gyel rajzolt grafikát átalakítja úgy, hogy ne kelljen betölteni az ART STUDIO V1.1-et, ha a grafikát nézegetni akarjuk. Azonkívül a programmal lehetőség van arra is, hogy az ART STUDIO V1.1-gyel készített grafikát saját készítésű dombo-ra rakjuk. Az ART STUDIO V1.1 viszont egy nagy nulla! Ezért úgy gondoltam, hogy kéne egy hasonló program az ART STUDIO V1.2B-hez is. Hát itt van:

10 ?* (ez itt a SHIFT/CLR-HDME — azaz invaráz átv akart tenni, csak nem volt PC-n ilyen karakter)

15 POKE53265,59; POKE53270,218;

POKE53272,29

20 FOR I=0TO999

30 POKE 1024+I,PEEK(16192+I)

40 POKE 55296+I,PEEK(17208+I)

50 NEXT I

60 POKE 53280,PEEK(17192)

70 POKE 53281,PEEK(17193)

80 GOTO 80

Mielőtt ezt veleki begépel, mindig tölts be begépelés előtt a grafikai file-t, azért hogy a gépnek legyen mit kirajzolni. A töltést kezdetéről LOAD "(clm)",1,1-gyel, lemezről LOAD "(clm)",8,1-gyel végezzük. A második 1-es nagyon fontos. Arra vigyázzunk, hogy

az ART STUDIO V1.2B grafika file-jainak utolsó 4 karaktere mindig MPIC. Ha a file bont ven, akkor gépeljük be a most következő POKE-okat, és csak azután írjuk be, illetve futtassuk a fenti programot: POKE 43,1; POKE 44,8; POKE 45,3; POKE 46,8. Ezek közül csak az utolsó kettő fontos, do ha a gép nincs alaphelyzetben és át ven írva a 43, 44., akkor azt is be kell írni. Természetesen a POKE-ok helyett jó egy USER port reset is (SYS 64738).

■ Fábián Sándor, Oyör-Ménfőcsanak

Karakterszerkesztő #2

A No.35-ben olvastam egy Karakterszerkesztő programot. Jó, meg mindon, csak egy kicsit hosszú, valamint saját BASIC programban használni nehézkes. Mivel igen sokan csak a BASIC nyelvet ismerik, most követhetnek egy az említettől jobb karakterszerkesztő program:

10 READ A: IF A=-1THEN30

20 POKE 53744+C,A: C=C+1: GOTO 10

30 POKE 53272,24: POKE 56576,148:

POKE 648,196

40 DATA...

A DATA sorokba szépen be kell írni az új karakterek adatait (egy karakter 8 szám).

Ajánlott a matematikus módszer, így átirhatjuk az egész karakterkészletet, bár az adatok beolvasása igen hosszadalmas. A normál képernyőre való visszaváltás: POKE 53272,21: POKE 56576,151: POKE 648,4

■ Pósa Róbert, Debrecen

Scroll rutin

Ugyencsak a BASIC szinten megrekedtek nek lme egy újabb scroll rutin, amely BASIC és megszokásvezérelt:

10 FOR I=40704 TO 40789

20 READ A

30 POKE I,A

40 S=S+A

50 NEXT I

60 IF S<>10107THEN?"ADAT-HIBA!": END

70 ?"OK?"

80 POKE 19,1

90 INPUT "SZOVEG:";A\$

100 POKE 19,0

110 FOR I=1 TO LEN(A\$)

120 POKE 40448+I-1,ASC(MID\$(A\$,I,1))

ANDNOT64

130 NEXT I

140 FOR I=LEN(A\$)TO40

150 POKE 40448+I,32

160 NEXT I

170 SYS 40704

171 DATA 120,169,28,141,20,3,189,159,

141,21,3,88,133,56,162,0,189,0,158,

157,40,158

172 DATA 232,224,40,144,245,96,206,255,

159,208,50,162,0,173,50,159,105,1,

201,40

173 DATA 144,2,169,0,141,50,159,189,26,

158,157,0,4,169,1,157,0,216,232,224,

40,144

174 DATA 240,174,50,159,232,224,40,144,

2,162,0,142,50,159,182,5,142,255,159,

76

175 DATA 49,234

A program csak 40 karaktert scrolloz

■ Pósa Róbert, Debrecen

Demo betét

Biztos sokan láttak már demokben olyat, hogy a kép hullámlzik. A következő programmal ezt bárki megvalósíthatja! A program képösszerakó rutinja az ART STUDIO V1.2B-hez igazodik, tehát azokat a képeket

színezi jól ki, amelyek a memóriában az ART STUDIO V1.2B formátumban találhatók, tehát így:

\$2000-\$3F3F — a kép

\$3F40-\$4327

— a videoremba töltendő színadatok \$4338-\$4720

— a színreba töltendő színadatok

\$4329 — a háttérszín

Most pedig a rutin (* = \$1000)

SEI LDA #37F STA \$DC0D LDA #381 STA \$D01A LDA #321 STA \$0314 LDA #310 STA \$0315 LDA #341 STA \$D012 LDA #338 STA \$D011 CLI RTS INC \$D019 LDX #3D0 DEX BNE 1026 LDA \$10C0,X STA \$D016 LDY \$10E0,X DEY BNE 1032 INX CPX #320 BNE 1029 LDX #300 INC 1053 LDA 1053 CMP #30A BNE 1029 LDA #300 STA \$1053 LDA #3D8 STA \$D016 JMP \$EA31 BRK

LDA #33B STA \$D011 LDA #31D STA \$D018 LDA #3D8 STA \$D018 LDX #300 LDA \$3F40,X STA \$0400,X LDA \$4040,X STA \$0500,X LDA \$4140,X STA \$0600,X LDA \$4240,X STA \$0700,X LDA \$4338,X STA \$D600,X LDA \$4438,X STA \$D900,X

LDA \$4538,X STA \$DA00,X LDA \$4638,X STA \$DB00,X INX BNE 1065 LDA \$4329 STA \$D021 NOP NOP RTS LDY #304 LDX #301 DEX BNE 10A5 DEY BNE 10A5 RTS JSR 1054

INC 1018 JSR \$10A1 JSR \$1000 JMP \$10AF

10C0:

DB DC DD DE DF DF DF DF
DF DF DF DF DE OD DC OB
DC DB DA D9 D8 D8 D8 D8
D8 D8 D8 D8 D9 DA DB DC

10E0:

01 08 08 08 08 08 08 08
01 08 08 08 08 08 08 08
01 08 08 08 08 08 08 08
01 08 08 08 08 08 08 08

A rutint \$10AC-n kell indítani!

Ez a rutin szintén a raster rutin átalakításával készült. Köztudott dolog, hogy a \$D016 cím segítségével el lehet tolni a képernyőt vízszintesen max 8 pixellel. Ezt használja ki a rutin. Ugy tolja el a képet pixelsoronként, hogy az egy 'S' betűt formázzon. Ezt a 32 pixel magas 'S' formát 10-szer megismétli, ami majdnem beteríti az egész képet.

Azután ezt az egész 320 pixel magas hullámmot elkezdi függőleges irányba mozgatni. A rutin hibája, hogy a hullám nem egészen terli be, tehát nem elég 320 pixel. Egy néhány pixeles sávba nincs így oltva a kép. Ha a 32 pixel 11-szer ismételiük meg, az egész teljesen összezsavarodik. En-

nek az az oka, hogy a reszter önmagába visszafutva nem tudja magát elkezdni ugyanazon a helyon, ezért összezsavaródik az időzítés. Mielatt az elektronsugár végiglut azon a néhány pixelsoron, a program lut. Mivel kell neki is egy bizonyos idő, hogy talusson. Természetesen ez a hiba kiküszöbölhető, de ez a hely kevés annak kiküszöbölésére.

És most egy újabb ötlet: Ha az előző rutinhoz valaki nem tud képet szerezn, ennek egy remek lehetősége. A DOC-ban remek képek vannak (gy.k. Defender of the Crown). Annál a képnél, amit ki szeretnénk lopni, csináljunk egy USER PORT RESET-et, ezután a kép 2 helyon tartózkodhat, ilms az a köttő.

\$4000-\$6000 vagy \$C000-\$E000 (kép)

\$6000-\$6400 vagy \$E000-\$E400 (vid.ram)

\$5400-\$6800 vagy \$E400-\$E800 (szinrem)

A 2. verzióban a \$D000-\$E000 tértérülethez úgy lehet hozzáférni, hogy a \$1-es címre \$30-et írunk. A \$E000-\$FFF tértérület esetében pedig \$1-re \$35-öt!

Ezekről a helyekről az adatokat a megfelelő helyre másolva máris használható az előző rutin. A háttérszint nem szabad elfelejteni a \$4329 címre rakni. Ez az összes DOC képnél fekete (\$00), kivétel a küzdőtér madártávlati képe, mert ott zöld (\$05).

■ Fábián Sándor, Oyör-Ménfőcsanak

BADLANDS (C64, Amiga)

Ez C64-en egy 1 file-os, Amigan 1 lemezes autóversenyzős program. A címkepernyő után választás következik.

• **BEGIN RACE.** egyenleimű,
• **RESET LAPTIME.**

• **YES:**
• **NO:**

• nem láttam értaimét,
• **JOYSTICK PORT 1 - JOYSTILE A-B**
• **JOYSTICK PORT 2 - JOYSTILE A-B**

A: folyamatos lüzugombolással megüny előre, ha lőni akarunk, akkor hátrahúzzuk a joy-t.

B: folyamatos előrenyomással megüny előre, ha lőni akarunk, akkor lüzz.

Minden verseny után dobogószerűen bemutatja helyezésünket, és megfelelő pontszámot jutalmazza azt, ha pályarekordot megüny, akkor azért is kapunk plusz pontot. Ha első vagyunk, akkor egy plusz keresztet kapunk. Ezeket a játékok során is felvehetjük.

Az eredményhirdetés után lehet venni extrákat az autókra.

Vehetünk:

• **missile** (4 db): szellőherjük vele az ellenfél
• **shield** (1 db): megvéd a missilés-ektől, és a lőlnak való ütközéstől. Ugyanis ha már kb 5-ös a sebességünk (ld. később), akkor egy lőlnak való ütközés is halálos lehet.

BUGBOMBER (C64)

A játékot a **KINGSOFT** dobta piacra 1992 elején. Lehetséges teszt, hogy egyszerre négyen játszhatják joy-jal, csak 4 db joystick és a szükséges bővítő kell hozzá.

Kezelése:

	KEY LEFT	KEY RIGHT
fel	'O'	'@'
le	'bal SHIFT'	'2'
jobbra	'S'	'.'
balra	'RUN/STOP'	':'
lűz	'SPACE'	'jobb SHIFT'

'O' — PAUSE on/off
'H' — újrakezdés t élet terhére
'<' — vissza a menübe
'RETURN' — pályakód beírása

A játék lényege:

Eltusztatni minden ellenséges figurát, amit a gép adagol a pályára. Az ellenségek először kisebb vagy nagyobb kör formájában jelennek meg, majd rövid ideig ebben a formában is maradnak (Célszerű még ilyenkor lelőbontani őket.) Ezután alakot öltönek, és gyorsabban vagy lassabban elkezdnek maszkálni a pályán.

Fegyvermódok:

Tűzgombra: Egy kis kockát tudunk letenni, ami elzárja az utat.

Tűz+fől: Gyújtóbomba, rövid idő után robban és mind a négy irányba megtisztít egy mezőt.

Tűz-le: Egy kis kőrt rakhatunk le, ami tml után „kírt” 10-zel növeli az energiankat (ha fölvezzük). Az ellenségekre ártalmatlan, de játékosársunk is fölveheti.

LAW OF THE WEST (C64)

Az emberek kérdéseire meg kell adnunk.

1. You the sheriff of this stinkin town?
• what's it to you, punk?
• Hey, s want your face.
• I'm takin' you to
2. Well, hello there, big boy!
• How's the saloon?
• Are they planning
• It's ok, Hose... (posztaraktus)
3. Eh Gringel I hear you got a feel drowl
• Yep... I move...
Anytime — Anywhere!
4. Kill emy more people lately, sheriff?

Tökös Mákos

• **trres** (4 db): megakadályozza a lűzött kiskilást a kanyarokban
• **turbo** (1 db): a startnál hasznos, gyorsabban kezdünk.
• **speed** (1 db): gyorsabbak leszünk

Mindenlűz a megfelelő mennyiségű (3 db) keresztet kell felvennünk. Ezeket be lehet szerezni a pályán, az első helyezettként, és ha rekordidőt lűtünk.

A játékban a játéktör alatt a következóket láthatjuk balról jobbra:

1. 1 player módban, kékkel vagyunk:
• saját pontjaink
• lőlötte a missilés-t (ha van)
• a jelenleg nálunk levő keresztok számát
• és az addig megtett köröket
• közepen a DRONE LAP leírát alatt a zöld és a piros computer racer körét láthatjuk
• a jobb oldalon a másik játékos belépési tehetőségét mutató PRESS FIRE to join ln
2. Ugyanez van akkor is, ha a pirossal vagyunk, csak akkor a jobb oldalról kezdődik az egész.
3. 2 player módban:
• két játékos pontjait, keresztjeit, körét

• közepen computer player körét
• piros játékos pontjait, keresztjeit, körét

A játékok 7 pályából áll

Végző soron néhány tipp a játékokhoz:

• Ahogy a játékokban egyre tovább jutunk, a computer által irányított játékos(ok) egyre gyorsabbak és bunkóbbak, mindig is akarnak szorítani. Ezekből az okokból kifolyólag ha tudunk, akkor turbo, speed-et vagyunk eisdőrsorban, lőni missile hiányában is lehet, de ekkor csak egy kis időre lelassulnak.
• Ajánlott az a megoldás, hogy az első három pályát egyedül csináljuk valakivel, majd a negyedik pályánál a másik játékos is belép, versenyezhet ő is; így könnyebb lesz; de segíthet az első játékosnak - így még könnyebb lesz; vesz néhány missilét, és a zöld színű autót szüntelenül lűvi. Sajnos így csak valószínűleg két versenyben fog részt venni.
• A joystick A-val könnyebb irányítani az autókat (szerintem).

Ennyit lenna a BADLANDS.

• Oobó Viktor, Péca

Tűz+jobbra: Egy minit lűstokókat tudunk terakni, emi — ha nincs az útjában semmi — vízszintesen és függőlegesen lűd pusztítanak. Akkor lűp működésbe, ha az ellenség abba az oszlopba vagy sorba ér, ahol az lűstokós van. Ha nem jár arra senki, akkor — a lűtőket számíttva — kb 3-4 másodperc után elűnik.

Tűz+balra: Egy villogó tárgyat tehetünk le, ami robban, ha valami élmegye rajta. Amit mi lűtünk le, az ránk hatástalan. Vannak olyan ellenséges figurák, amelyek szinten használnak ilyen tárgyat, a kűtőnbőség az, hogy azok nem tűnnek el (kb. 15 másodperc múlva), ha nem sőtálunk rájuk.

Ezekkel a valogatott teyverekkel kell klírítani a díszes társasagot 49 pályán keresztűl. Ha ez sikerűlt, akkor gratulációként megnézhetjük hűsűnt őnelegűt, büszke ábrázalát.

Ha több játékos játszik, akkor a csatlát száma megválasztható. Azt lehet állítani, hogy mennyit kelljen megnyerni ahhoz, hogy a program betöltse a gratuláció-képet.

Kezdetben 100 az energiánk, ami veszesen csökken, ha egy figurával ütközünk. A legyver használatok rs energia vesztéssel járnak.

Egyes mezőken megjelennek 10 és EN feliratok, ezek fölvetelét az energiank növekszik (EN), az 10 fölvetelét a kép széten busuló figurát deríthetjük jobb kedvre. Nos, ennyi!

A játékok jól kezelhetők, a grafika is elfogadható, a SPRITE-ok nagyon aprók, ennek ette

nőre jól lehet vele ütni az időt (persze akkor, ha nincs köznél valami jobb). Ha a menűnél a 'RETURN'-t nyomjuk meg, akkor a program lehetőséget nyűjt, hogy ne előről, vagyis ne az első pályáról induljunk a megfelelő kód beírása után — amit minden lűzedik pályára teljesítése után klír a képernyőre — ugorhatunk a kívánt pályára. Megválaszthatjuk a computer IQ-ját is. Ez kb a nehézséggel jeteri.

Ennek magtelőten a kódok:

COMPUTER IO - 0	COMPUT IO - 4
11: KKCJOO	11: IKAJDC
21: KKOND	21: IKBNOK
31: KOGJHO	31: IOEJHC
41: KOHNNL	41: IOFNHK
COMPUT IO - 1	COMPUT IO - 5
11: KCCBBB	11: ICABBA
21: KCDFBJ	21: ICBFBI
31: KGGBFB	31: IGBEFA
41: KGFFJF	41: IGFFFI
COMPUT IO - 2	COMPUT IO - 6
11: KICICO	11: IIAICC
21: KIOMGL	21: IIBMCK
31: KMGIGO	31: IIMEIG
41: KMHMGL	41: IMFMGK
COMPUT IO - 3	COMPUT IO - 7
11: KACAAB	11: IAAAAA
21: KAOEAJ	21: IABEAI
31: KEGAEB	31: IEEAEA
41: KEHEEJ	41: IEFEIE

Ha kódot írunk be, automatikusan egy játékosra áll őt! No, most már tényleg vége.

• Halász László, Saigotarján

8. Those boyz sure can't play poker.
(csak beszélgetni)

9. where the heck you been sheriff?
I should ask you.

Anything happening?
• Well, let's go! (bankrablás)

10. Well, if it ain't the rinhorn sheriff?
what's it to you...

• Are you sure?
• And then what?

(vaz le kell lőni, mert bergyitkos)

• King Doml

• GLASSBALL [TCFS]

Célzatosan „Üveggolyó” néven készült anno '89. végén, valami TCFS nevezetű egyén alkotta és '90. elején még átdolgozta. Régi de NAGYON jó, az adatbázisban kell bolosolni a teljes képernyőt, a megfelelően irányított adatokkal, egy golyót kell vízszelünk, szinte függőmátyos billiárd-módszerrel. A cursor fel-le billentyűvel a lövés erejét, a jobbra-balra billentyűvel pedig az irányt állíthatjuk be, végül a SHIFT-tal lekötjük magától a lasztit. 47 db. adatot kell összehelyezni, soXor nem árt a getyefékel (RETURN) használni, de ez hamar elfogy. Különböző elemek nehezítik és könnyítik dolgaikat, de erre a játék INFO-reszu is kiter.

• PATTBALL [TCFS]

Az előbbinél pár hónappal regebbi NOVOTRAOE.OELTASOFT game. Itt a joy 2. porttól, vagy az ennek megfelelő billentyűktől (3. W. A. 4. Shift) irányítjuk az arcade játékból a lasztit. RUN-STOP: új játék, F1: pause, F2: pause ki, F3: zene ki, HELP: zene be FIRE: elő-növelése, ez a felpattanás nagyságát határozza meg. Feladatunk, összeszedni a pályán elhelyezett villogó golyókat, — OLOIE BUT GOLOIE!



• CROSS KIKSTART [TIT]

A most leközött három 'vénszarosdenem-rsOifmrossssz' helyezettjel közé EZT IS be lehet lasztolni, az 1000 életvél un napló KIKSTART lemezes sok(k) pályas összehelyezője, a régr lényaggel

• *Fraescapa* kiegészítés, hogy nincs meg az összes 3D a gépre, mivel a CASTLE MASTER 2. még várta magára ThanX, BAGII!

• Jahny©©™ (Simon János), Budapest

BARD'S TALE III. Plus/4 [PIGMY, 1551's loaded version by CSORY] még mindig...

Pár dolgot már múltkor is akartam, de el-
késlem vele, lement a szám a nyomdába
Gyors tárgykiegészítések!

Werra's SHIELO — nem írtam oda, hogy
ez a legjobb páncél!!! A Crystal GEM
pedig ut. mint a Harmonic Gem, viszont
töltettel rendelkezik, tehát többször hasz-
nálható. Az észíróvételekért ThanX! vala-
kinek, akit úgy hívnak, hogy BAG

Kértétek páran a játék TELJES leírását. Er-
re a CoV keretel NEM elegendőek. Ezért
a CoV Évkönyv 93/94 megjelenéséig ren-
deljétek meg a CoV#11 számát, és a
PLUS4 SAROK BT3. sorozatát ('93.július-
Különzám, #36., #37. Me velahol el-
akadtát, akkor írd meg, meri több meg-
egyező kérdés/kérdés esetién egy rovat koro-
lari belül válaszolok. Valószínűleg lass le-
írás a KIMARAOT világról le, részlete-
sebb formátumban, lesznek rajzok, fotók,
stb(?) A tetszés szerint elkészített KA-
RAKTEREK az maga a játék ügyében ka-
ressetek fel: Simon Janos, Bp., 1145. Thó-
kóly út 146/B., vagy a CoV címén. Ha el-
küldöd a karakterleírásodat, akkor én elké-
szítem ill. elkészítem a szeraplóidat, DE
a/díjdhelom a sajátjaimat is A
leírásokat megbaszóljuk. TELJES BT3.
es az összes EOOIGI COV-ben
MEGJELENT PROGRAM ügyében (PC és
Amiga is!!!) szintén KERESHETEK!!!
Oscor's STAFF — a varázslók Spell
points-át tölti után ..

Crystal GEM — mánnanóztam a dolognak
(meg BAG is i ínta), ez ut. a Har-
monic Gem, csak többször feltmsznal-
ható, lehetes cucc, hogy mi az a H.G? Vá-
dd meg a Különzámot!

DragonSHIELO — egy állatr cucc, nem
eleg, hogy nagyon jól véd, hanem a Fire-
horn, Dragonwand módjára képes tűz
okádást

Werra's SHIELO — Az imént felolajtottam
ehhez egy csöppnyr infót, csupán annyit,
hogy ez a legjobb pajzs izé, bocsi, stb

Sorcorar's MOOO — nem semmi csúkyt,
aki viseli és tesszem azt meghal, az meg-
sem hal meg. Ugyanis utána szépen fel-
támad, bár egyszer használható, mivel a
csúkyta lezán „lelép”.

Boomerang (30HP az ellentétől), Halbard
(elégé sz*r fgyver...), Oeath Stars
(...ez viszont nagyon jó, halálcsillagok,

critical hit!!!), Heartsekker (a tolvaj egyik
fontos tárgyára, mivel CRITICAL HIT el-
eredményez...)

Az egyszer már leírt tárgyakra ként sokan
fordítást, ezenkívül ESETLEG rövid ma-
gyarázatot. No problem! Akkor íme:
Ali's Cerpel (Ali szőnyege, meri bárki rajó-
trel, lebegni lehet, ez a levilácló, ilyen va-
rázslat egybeként van. A telepportoknál min-
denképpen szükséges!!!), Wineekin (lássá-
lótál, kondíciójavító), Mestelkay (áthozott
tárgy, a B.T.1. bin a tornyok külső kapuján
lelőttél vele atmenni), Trick Bick, Angra's
Eye (Angra szem), Spharoot, Lanatir,
Arefolla, Flrabrand (zsarátrok), Crown of
Thruuth (Thruuth koronája), Bah of Alhrla
(Alhrla öve), Steady Eye, Olive Halberd
(...ez már jobb fajta legyver, azt hiszem
papí., vagy csak „pompás”?!), Incense
(lustoló?!), I-ching, Sheelmusic, Lever
(emelőrud, toganthyu), Nut (dio), Bolt (...ez
natur nyílvessző, de mivel én nem szoktam
íjat, nyíltat használni, ezért nem vagyok be-
né biztos, hogy az e. Ezért nem írtam rá
legyverekhez.), Spanner (csavar kulcs???!!
Ha az, akkor valahol találtál egy tank rs,
2000AC.), Misericordie, Shadow Shlv,
Shooting Blem, Houglass (orrtüveg),
Shure hend, Amulet, The Book, Purple
Heart (rózsaszín szrv), Flare C. — sokukra
nem e emlékszem illetve nem használtam,
próbáltam ki őket, parnál pedig csak lele-
rőttem jelentésüket (pl „csavar kulcs”)
Hm, SORRY!

Van egy másik CHEAT is, már viszonylag
saját tesz, illetve egy „ősrégi” trükk, még a
multból Szóval a legysoXorozésról be-
szélnék Ehhez előszül be kell vennünk a
csapatba egy lényt (nőha ugyanis lejajni-
kozik egy-egy dög, harcos, magus etc.,
ilyenkor bétében el lehet menni, be lehet
venni, (&) le lehet kaszabolni...), annak
oda kell adni a sokszorozni kívánt stultit,
pérrt, a táborban el kell mtenni majd ki-
velni az rrdóbe, azután vegyük el tőle a duf-
gokat, szépen dobjuk ki, a táborban vegyük
be újrt a csapatba, Ezt leírt ismételtetni a
végtelenségig Aki egyszerűsögre toreké-
dik, ez baszerzi tőlem az agyáni karakta-
rakat, amiket akar kívánság szerint IS ké-
szíthetünk! Cím lentebb, de látsz a
CoV cimára is!

Segélyrovat

Ezennel beírdítom EZT A ROVATOT, emi e
különböző dude kérdésait/kérdéseiben fog
sagítani, azt hiszem közérdekű lesz!

...ezenkívül még lesz bonno különféle
— áttalatok beküldött — eegítés a játé-
kal kapcsolatban, OE én is adok per
plusssssz INFO-III! Kezdeném, most
SZALONTAI Tamással (+válaszok). „A
nospin gyűrűt adjuk valamelyik karakter ka-
zében, és nincs több spinnr (forgató). A nyíl
amely az ellenséget mutatja, nekem mindig
az ellenséző irányba mutat. Ha egy magic
eater elfalálja (i harapja) az egyik varázslót,
akkor annak elvesz az összes varázspor-
tja... A nimró szájnak mondta, hogy BLUE. A
magic eater ha willemty-el harap, a száni
tógép „eltelejt”. A wind típusú szörnyeket
né nagyon válogassuk be a csapatba, meri
harc közben korokel oldunk. A pap a Small
Slur ben nem 1000 ért éluszit fel a karak-
teket, hanem szintenként 900 ért. Az orege-
dúsi 3600-ért gyogyulir. A program az ere-
deli karakterekkel nem engedti kidobni a
csapatból, még akkor sem, ita halottak. A
tolvajt ártalmis az 5 helyre atkm, egy ol
minthetrel támadhatunk (gaz, a tolvaj csak
minden második körben tud) ” Válaszaim:
a rapuló szőnyeg szerepéről már írtam.
Amikor ARBORIA-ba teleportalaz, akkor a
gép tényleg „hulyeségokel” kérdoz ez a
gyár védelmi Kértefta magodess letazik;
a legegyszerűbb, ha MEGRENOELEO ez
én verziómet, mert abban NINCSENEK
kérdőek ezenkívül már lementek az ez-
zel kapcsolatos megioresi módszerek. Az
Időmaeter nem inditir kicsoda, bar neltu
nem ártana, amikor roggel a kocsmá erke-
lyen heverve dobbanek arra, hogy sub is
van a világon. TomOllia fordítva a szól a
CHRONOMANCER arra valo, hogy tudjal
teleportálni érdekes, enelkül nem me-
hetez at SEMMILYEN mas villegba. Te
meg már Arboria lele kacsingatssz am-
nok telepörtja egybeként az U-alakú fa-
csoportnál van, a fontos helyen NEM ME-
GYEK VISSZA, mivel a játék végezet tanok

• Jahny©©™ (Simon János), Budapest

DIZZY 3. [TGMS]

Ezt a leírást alapvetően Forgács Viktor készítette, én kissé megfésültem és az általa készített térképet „átrajzoltam”. Szóval gondolom C64-eseknek ismerős lehet a teljes mítosz addig élélt, PLUS/4-re természetesen itt is a harmadik rész készült el (elsőre), mint a **BARD'S TALE** esetében — úgy látszik ez már stílus maradt. Most jönnek a lippek (lehet, hogy 1 teljes leírást csináltak majd) sűrített formában.

- Legelőször is dobjuk meg a troll-t egy friss alma c. dologgal.
- A továbbjutást akadályozza a tűz, ugye-bar van arra egy **kancsó** víz, ekkor nem árt felvenni a víz mellett levő követ
- Okosabbak a kancsó mellett a **kényeret** is felvették a patkányok
- A kapcsolót természetesen — ki hitte volna — **be kell kapcsolni**
- A haverunktól szerzett kötelet a krokodil potájára lehet lokerni, mondjuk ez nem szükséges, de könnyebb (lesz majd) átljutni.
- Az orrszarvúnak a lenti szobában szerzett **csontot** kell odaadni
- A madaraklól ebben a játékban nem árt óvakodni
- A főveket a vízbe lehet dobni, ilyenkor Archimédész törvénye érvényesül és át tudunk jutni a túloldalra...
- és meg tudjuk szerezni az **altat**ot, amit a sárkánynak kell odaajándékozni. Ez a krokodil után levő pályán van, a krokodilnál lehet meg találni a (második) harmadik követ (ami ugye-bar az említett törvény létjogosultságához **kell**... SORRY!), meg egy uveg whiskyt is, ez a szokásos dolgokat fogja kivételesen (...a múltkor így hívták ki felelni kémiaiból... csak az élti-alkoholról tudtam pár gar-

galtzati mondatot kiejteni ill. kicsob-bentani...)

- Minden level, kőtát és ablak mögé ne-zunk be, men ott is lehet találni **penzt**. A **játék elsődleges célja 30 coins-1 ószegyűjtlen!**
- Az **üres vödör** vízzel kell magtölteni, de ne a legmélyebb részénél,
- Ha a királyt megtaláljuk, akkor ajándé-kozzuk neki oda a **kockaszar**(IOE MIT reknél?)!vel, eire megkapjuk a **pa-sulyt**, ezt a földbuckára kell helyezni és meglocsolni! Gondolom kies **sörnőfél** gyermekkorában mindenki hallgatott vala-mi mesét erről az **églgerő**ről...
- A telhők azért vannak, hogy ugráljunk rajta **Logikus? Nem!**
- A **zöld sárkány** keresi a **flókáját**. Ez most **nem** hirdetés, hanem komol, vala-hol van 1 **sárkánytojás**, a mai csak 1 lo-gikai bukfcnc kell.

- A kőtal megtoresere egy **csákányt** kell szereznünk és a torony szobában levő ajtón kopogni kell. Egy **kopogtatovel**. Ezek kb annyira értelmes dolgok, mint a lelőn való ugrálás (BOCS Viktor!)
- Minden **aranykulcsot** a helyére rakva el-indíthatjuk a lifteket
- A **tesztívassal** az aknát záro ajtot lehet kinyitni
- A „**lepedő**”-vel a „**szogekat**” tudjuk lefed-ni, hogy ne szutjanak ki

Szerintem ehhez nem is kell leírás, ezt azen mondom, mert őszinten szólv a ma-dárnál már kezdtem lefonnyadni nem azért, mert a játék minősége ****, hanem Egyebkent a **legjobb maszkalós stuffz** a **GIANA SISTERS**-en kívül (utóbbi hasonlít a Nintendo **Meio Bros**hoz Csodás!)

• Jahny®™ (Simon János), Budapest



PIPEMANIA [RACHY]

RACHY programjáról érdemes egy kisebb leírást leadni, már csak azért is, mert ő és **LACO of WLS** is beküldték az anyagot a játékról. Egyébként még itt megemlíteném, hogy szívesen segítik a terjesztésEKben, pl az **ADVENTURE BS** osoloben is, ezért nem ártana felkeresned, akai telefonon (1-636-971), akár a CoV címen! Nos, ez a program még valószínűleg sem a C64-es játé-
lék, annál **SOKKAL** jobb! A lényeg mon-djuk ugyanaz, **csővokot** kell lefektetni, lo-gikai-ügyességi. Egy nyílal egy 7x7-es mátrix környéken maszkallhatunk és 8 féle cső közül válogathatunk. Ezeket úgy kell elhelyezni, hogy a **bal alsó** sarokból a **jobb felsőbe** juthasson a víz. Ha az idő lejár, el-indul a víz

liányítás:

'Z', 'X' — jobbra & balra
'I', 'J' — fel, le
'SHIFT' — elem választása, lerakás, vagy JOY, minkettő port, akár egyszerre is.
'ESC' — vissza a választáshoz (pause)
'RETURN' — a víz elindítása, az akkor ér-demes, ha már készen vagyunk; a pont-számot gyarapítja
'INS/OEL' — leoladás, 1 játékból összesen ötször! Van olyan alakzat, amin nem fo-lyik át a víz, a későbbi pályákon! Ha azon a helyen, ahová teszel, már van egy másik elem, akkor azt **beljebb** nyomja (ha még nem én ál a másik oldalra). Vannak olyan **rögzített** részek, amiket nem lehet benyomni.

Összetoglalva:

Kissé nehéz lett a játék, a idő is keves, et-től függetlenül mindenképpen érdemes be-szerezned (tőlem...!) Külön érdekeség, hogy befejezésül egy szép képpal lehet el-ménydusabb az életed (...a kép nem valo-mi csöndelet, vagy elvont remekmű, ha-nem egy AKTUALIS tema feldolgozása... khm.) Hogy ehhez könnyebben juss, ime a pályakodok **LAMER, BYTES, YOMAN, PLACE, MTV, CRASH, SLASH, ATOM, SONJA, COKES**.
Tényleg COOL!, PC-n régebben imad-tam!

• Jahny®™ (Simon János), Budapest

BLUE ANGEL 69 (+++) [TCFS]

Kissé **lopadióztam**, mert par emberke leír-ta, hogy **nem tud vela játszani**! Hát ez na-gyszerű. A játék lényege, hogy **logikai** úton **felszabadítsunk** töl „robotneit” képét. A logikai játé-
k meg úgy néz ki, hogy egy tablón számokat latsz, amik novelik illetve csökkenik a pontszámot (sötétebbek csök-kenlik...), az egyik player függőlegesen szodegethet, a másik vízszintesen, ez adja

meg a játék lényegét, mert mindenki csak az előző lépés neki megfontol sorában lép-het. Ezt most jól megmondtam... szóval, ha én szedek e — mondjuk — A sorban, az 5. kockát, **vízszintesen**, akkor a gép csak az 5. sorból szedhet, **függőlegesen**. Akkor van szűv, amikor már nincs mit szedni, ilyen-
kor sajnos újra kell kezdenünk a játékot, or-re tehát nem árt vigyázni (akkor sem, ami

kor gyenge szinten vagyunk! Szóval ez egy **NAGYON ACE** játék, **szép grálikaval** & **COOL!** zenével. Sét, agymunka is!!!

Ugyanez a lényege az eredeti **kazettás BLUE ANGEL**-nek és a **PICK IT** c **szinten** **kazettás** (is) játéknak!!!

• Jahny®™ (Simon János), Budapest

DIAMOND TOWN térkép (by Szabó Sándor, Mezőberény)

1 *	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

☺: Szörny; *: Start (1) ? = Oda nem sikerült bejutni

Ajánlott útvonal: 1,2,3,4,14,15,25,26,27,37,36,46,47,48,38,39,29,30,40,51,52,53,54

Örökélet: játék közben: RUN/STOP + RESET + IKSZ + RETURN,
az 1220-as sorban LI = LI - 1 (1 -> 0)

Elnézést kérünk mindazoktól, akik most a hangkártya cikk(sorozat) folytatását várják, de DDKI börtön most éppen a témában készülő könyvével van elfoglalva, vagyis az most minden energiáját felameztli, de azt üzeni, ha az e könyv megjelenik, abból majd mindenki csillapíthatja szomját a hangkártya témát illetően.

Egy számmal korábban némi memóriakifáradást tettünk közzé, ami szép, meg jó is volt, ám e levelak visszajelzésol alapján úgy látjuk nem értené illeszteni a processzorok üzemmódjával kapcsolatos dolgokat. Lássuk tehát:

A processzorokról

- 1.) A 286-osnak van real üzemmódja, az az elsődleges, a Protected csak éppen számbentartás volt. Ez sajnos látszik is, ha egy 286-ost átbillenünk Protected módba, akkor onnan nem jövünk vissza. A processzor Protected bitje — az a flag-ek egyike — csak bebillantható, törölni már nem lehet. A megoldás igen csatlakoztatni és a gép fizikai architektúrájához kapcsolódik, többszörös kizárásokon és CMOS búvárszkadéseken keresztül.
- 2.) A processzor klónok az esetek jelentős részében csak architektúráis szinten különböznek a valódi Intel chipektől. Pl. az AMD (Advanced Micro Devices) chipjei általában mikrokódotak, míg az Intel a huzalozott logikát választotta. Kifejezően csak valamilyen bekapcsolás után a regiszter tartalmából különböztethetők meg. Ettől kompetibilisek! Sőt ettől detektálhatók az egyes eltérő típusok. Kifejezően azonosak, leírát szükséges, hogy ha ol szeretnénk adni PC kompatibilis alaplapokba a cégek a procijákat, akkor tartalmazza az összes modot!!!
- 3.) A 286 a Protected módban 1 GigaByte memóriát tud címezni. Ekkor ul e címzés ún. diszkriptorokon keresztül történik, melyek két táblában csoportosulnak. Mindegyik diszkriptor sok egyéb dolog mellett a szegmens hosszát is tartalmazza, taszkonként két — egy extra ún. lokális tábla lehet, e másik a minden taszk számára közös globális tábla. Tehát $2^{16} \times 2 \times 2^{16} = 2^{30}$ lehet 1GB.
- 4.) A 386 ezon egy kicsit többet is tud. Architektúráisan a következő változások kerültek be a 386-ba:
 - A legfontosabb PIPELINE, ennek segítségével gyakorlatilag a gépi ciklusok

szükséges számánál kevesebb ciklus alatt lehet read/write ciklusokat végrehajtani. Alapja a következő: a procia címzés és olvasás vagy írás után a következő ciklust a READY jel beérkezése után kezd el. Prpella módban nem vár READY jelre és már hamarabb kiteszi a címbuszra a következő címet és beállítja a vezérlőjeleket!

- Hasonlóan mutatkoznak jelek az utasítás végrehajtása során is a pipeline kialakítására, az azonban még csak kísérlet.
- 16 byte-os kód cache, ez kicsi, de korábban ez sem volt!
- Page kezelő, ennek segítségével valik lehetővé a 64 Terabyte címzése, ul minden diszkriptor esetében megadható, hogy az page-ak, vagy sem. Egy page oldal 4 KB méretű, ebből 64K lehet és újra a két tábla pro taszk. Plusz ehhez jönnek a page táblák. Szép ugye? Megjegyzés: A fenti számokat memóriára alakítva nem jön ki a 64TB, de a paging mechanizmus nem is egészen így működik!
- Debug regiszterek és control regiszterek kerültek be, plusz a tági regiszterek 32 bitesek lettek.
- A page cache számára teszt regiszterek kerültek a prociba.
- Új bitmanipuláló utasításokkal bővült.
- Bővült a Protected mód is, máli 0, privilegeium szintről visszatérhetünk real módba.

- 5.) A 486-os nem csak az FPU-val lett gazdagabb! Sőt az On-Chip memória cache is csak alap. A poén a 4 utas asszociatív olérés, ami azt jelenti, hogy megadjuk, amit keresünk, mire a 4, darabenként 2 KB memóriát azt mondja, hogy bennem van! Tehát a memória ezen esetben nem címmel, hanem tartalommal címezhető. A négy darab a költségek csökkentése és a hatékonyság viszonylagos szintantartása miatt van. Lehetne ul egy 8KB-os cache-t is csinálni, de az úr isten pénze sem lenne elég rá, már ha a fizikai korlátokat ahányogoljuk! A legfontosabb az utasítás végrehajtás pipeline-olása, minak következtében képes az utasítások egy részét

kevesebb, mint egy orajelciklus alatt végrehajtani. Valagol egy működnek a RISC procik is. Ez természetesen a 8086 miatt nem lett teljes RISC alap! Hát igen, itt mutatkoznak meg e kompatibilitás örömei. Új utasítások is bekerültek: 3 darab!

- 6.) Pentium. Mivel több? Hát: Superscalar integrer agység, ami kicsit nagyképű, de igaz, ul két integer ALU van-bonno, és a hozzátartozó predikciós ugrásszámláló egység. A két ALU párhuzamosan képes integer műveleteket elvégezni. Ez RISC funkció! Új regiszterek, több FP és AX regiszter, huzalozott integer műveletek a 486 mikrokódot végrehajtása helyett 8 lépéses FP végrehajtó pipeline, ami segítségével ütemklusonként egy FP művelet hajtható végre! Gyorsított cache útamező, page-ak üzemmódban mai nem 4KB-os page-ek használhatók, hanem 2MB vagy 4MB nagyságúak! Technológiailag újítás a BiCMOS 0.8 mikronos háromrétű lopka. A 386 CHMOS III, vagy CHMOS IV technológiájú, a 486 pedig CHMOS IV vagy CHMOS V alapú. Fontos, hogy a PENTIUM alaplapok buszvezérlője egy TRIFLEX nevű architektúrán alapul, amivel 267 MB/sec átvitel érhető el. Ez a sebesség tartható az EISA buszok és memóriák közötti kommunikáció esetében is! Végül néhány szempont a RISC-ak — mint pl. a DEC AXP — inkább a float műveletek végzésében elősőbbek, no meg a szeparált data-program memória architektúrája gépekben jók! Azután az ALPHA disszipációja 22W, míg a PENTIUM-e csak 13W, ez hűtés/for-gyaszias szempontjából is jobb egy PC kaliberű gépbe!

Félreéneves ne essen, én utálok az INTEL-t és klónjait, mégis a maguk helyén értékelem őket. Az INTEL lehet, hogy vacak, de mit csináljunk, ha a világ arra felé megy? Nézzétek meg a Mac-et, hova jutott a 68040-ével? Pedig az procia a javából! Mi van a MIPS R2000-R4400 sorozatával? Legföljebb a Silicon használja meg a HP. Mi van az INMOS transzputerével, csak robotrkában, meg kápi leldolgozásban használják! Igazaígton az világ!

• FISCHER ERIK

PICTURE LOADER

DoT barátunk úgy gondolta, ha a .PCX megjelenítő rutin olyan sok emberi levelezésre készült, most ő is próbára teszi magát. Ezúttal egy .PIC megjelenítő rutinnal lementel meg bennünk, amely segítségével az Autodesk Animator-ban is használható .PIC-ek veresolhatók elő.

program picture_loader;

```
uses crt;
var f:file;
i:longint;
r:byte;
g:byte;
b:byte;
szn:byte;
vmem:array [0..63999] of byte;
tomb:array [0..64000] of byte;
```

```
procedure G:On;
begin
asm
mov ax, 13h;
int 10h;
end;
```

```
procedure G:Off;
begin
asm
mov ax, 3;
int 10h;
end;
```

```
begin
writeln;
writeln('Picture Loader from Autodesk
Animator Temporary file');
writeln('Public Domain Program by DoT/9th
BIT Crew (1993)');
if paramcount=0 then
begin
writeln;
writeln('USAGE: PICLOAD filename');
writeln('filename: drive, path and name of
temp file to load');
writeln('The default AA temp file name is
"AATMP2.PIC");
exit;
end;
assign(f, paramstr(1));
reset(f, 1);
blockread(f, tomb, 800);
i:=0;
```

```
repeat
until r>768;
```

```
blockread(f, tomb, 63999);
for i:=0 to 63999 do
begin
vmem[i]:=tomb[i];
end;
close(f);
repeat until keypressed;
goto f;
end;
```

• DoT

Már kapható az OTHIS Software új játéka

A GONOSZ HERCEG

Teljesen magyar nyelvű, azövegea kalandjáték.

A karszedőkaravánok esem voltak biztonságban...

...da most megfelfedezhetik az ismeretlen rablók titkait!

Három karakter közül választhatunk, kívül akkorunk nekivágnál a veszélyes kalandnak egy veszélyes világban.

C64 lemez, színes doboz,
komplett kézikönyv, rengeteg
ellenfél és csapda, szép grafika.

Ára: 649,- Ft

(az ár tartalmazza az ÁFA-t és a postaköltséget is)

Megrendelhető: OTHIS Software

Postacím: Vác, Pf.: 342. 2601

(2600 Vác, Eperfa u.6.)

HELIX computer

1133 Budapest, XIII. Kárpát u.7/A.

Telefon: 149-7909.

PC XT/AT, Commodore, Amiga, Enterprise, TVC
Számítógépek és perifériák javítása
(általában 1-3 nap alatt)

További ajánlatok: monitorkábelek, printerkábelek, joystick
illesztők (EP), belső joy kivezetése (EP), alaplap gyorsítások,
winchesterek, memóriabővítések stb., stb., ...

FIGYELEM!

1993. december 31-ig a hirdetés felmutatóinak
minden hibabehatárolás, magnófej beállítás,
gépkarbantartás ingyenes és az egyéb javítási
díjakból 10 % kedvezményt adunk!

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdelt 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, irásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni!

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, irásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartidge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetőt nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postal úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégnél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet — a beföldi reklám- és hirdetési tevékenységről)

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vesztigált betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Kérel: 100 % felár

A hirdetési díjat az Impresszumban közölteknek megfelelően kérjük feltetni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj belizelést igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft Budapest, Pf.: 363. 1519

64 software

• Szeretnél jobb eget ingyenprogramhoz jutni? Két oven belül pedig ingyen floppy hoz? Lépj be a JANO SOFT-hoz. Egyszerű 700,- Ft-os beletételt igényel. Csak magánosok jelentkezését várjuk. Válaszborítékért lejátoztalóit küldünk. JANO SOFT Tatabánya, II. Szellim út 19. 2800 Tel.: (06-34) 333-132.

• 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettás változatai. Deutsch Szabolcs, Zalaegers, Fő út 19. 8749 Tel.: (06-93) 340-481

• C64-re lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft. Alon eladók! Csornánth Zoltán, Budapest, XVII. Orlók u.5. 1171

• C64-re 60 perces kezettan játékprogramok eladók! Kazettával együtt 295,- Ft/db. Ha 4-et rendel, 5-öt kap, 6-ot rendel, 8-at kap ekkor 50 lele kazetta. Válaszborítékért listát küldök. Grási János, Tatabánya, II. Szellim út 19. 2800 Tel.: (06-34) 333-132.

• C64-re programokat cserélek, csak lemezen. Listát küldök, és kerek. Czifra Zoltán, Fegyvernek, Kiss János út 18/A. 5231

• 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettás változatai. Deutsch Szabolcs, Zalaegers, Fő út 19. 8749 Tel.: (06-93) 340-481

• C64-es vagy? Minden hónapban a legjobb és legújabb programokat szeretnéd leghamarabb és legolcsóbban? Ha igen, akkor Te is emberünk vagy! Lépj be a klubunkba!! Bővebb infó levélben ed. The BEST COMMODORE 64 CLUB, Fekete Gábor, Mátészalka, Feltágyar köz 13. 4700, vagy e (06-44) 313-663-as telefonon 18 óra után.

• Yo Man! Kéne új stuff, mi? Hal akkor itt van a cím, ahol rendelhetsz, demót, játékok és felhasználói programot C64-re és Amiga-ra! Rapper of ISCH crew (Tanos Kizslián), Budapest, XX Kossuth Lajos 36 V/59. 1204 Tel. 1229-592.

• C64-es játékprogramok nagy választékban. Gitta István, Miskolc, Jánosí Ferenc 8. 3/2. 3531 Tel. (06-46) 354-974

64 hardware

• Eladó egy jó állapotban lévő C64 számítógép + 1541 floppy drive + 57 lemez tele jobbnál jobb játékokkal + magnó + 6 db játék kazetta + joystick + szakkiradalom. Ár: 25.000,- Ft, vagy Amiga 500 pluszra cserél-ném ráfizetéssel is! Címem: Kocsis András, Tass, Oamjanich u.4. 6098

• C64/II + 1541/II + magnó + 20 db kazetta + 260 db lemez játékkal, felhasználói programmal + cartidge + lemeztartó + joy + porvédő + szakkiradalom eladó kb. 35.000,- Ft-én. Szabó Sándor, Budapest, XIII. Babér u. 29. 1/7. 1131 (delután)

• Eladó! Garanciális C64/II + 1541/II floppy + 60 db lemez + 100 db-os lemeztartó + 1 db joy + házi reset + egyéb kiegészítők 17.000,- Ft. Cím: Spáler Kálmán, Esztergom, Bánomi t. 24. 3/3. 2500 Tel.: 06-331 315-848

• Eladó! t db C64 + 1571 floppy drive + 24 telt és 16 üres lemez + magnó + 2 playares joystick + 9 kazetta + csillagászati és egy modul cartidge + szakkönyvek + pái újság. Érdeklődni csak telefonon. Kovács Péter, Bp. 114-6511 (17-18 óráig)

• Eladó: C64 + floppy drive + datasette + 3 joystick + mouse + lemezek + szakkönyvek + játékleírások. Együtt: 20.000,- Ft-ért. Címem: Rádai Róbert, Miskolc, Erdő u.32. 3535. Tel. 333-568.

• Eladó: C64 (Reset+CPU stop), 2 datasette (olvasó jelzővel), 2 új mikrokapcsoló infra joy, tape turbo cartidge, 23 db. kazetta. Bármelyik külön is! Árjaanletokat keress! Vihelm Balázs, Ecsény, Pelsői u. 115. 7457

• Eladó: C64/II + 1541/II floppy drive + 80 lemez játékokkal + datasette + 7 kazetta (2 gyári) + 2 joystick + rengeteg szakkönyv. Árjaanletokat keress! Varga Péter, Budapest, IV. Megyeri u. 208. IX/32. 1046. Tel. 180-9847

• Eladó: 1 éves C64/II, 3 hónapos floppy drive, magnó, 3 joy, cartidge, reset, 15 kazetta, 50 lemez, lemeztartó, könyvek. Kb. 20-22.000,- Ft-ért. Radler Lajos, Felsőend, Sütőri u.6. 9442. Tel.: (06-99) 380-725

• Eladó egy Commodore MPS 803-as nyomtató. Ár: meggyezés szerint. Boros Anila, Hajduszentmárton, Hősök tere 21. 4200. Telefon: (06-52) 365-272

Elsőkezből, keveset használt C64/II + 1541-es floppy-drive + 1535-os magnó + 2 joy + hangdigitalizáló, software + fénycajuzsa + játék, segédprogramok + rengeteg szakkiradalom. Ár: 29.000,- Ft. Tel.: 209-1444/135-ös mellék. Cím: Bakk István, Budapest, Baross u. 112. 2040

• Eladó: kftűnő állapotban lévő C64/II 1541-es floppy drive, joystick, lemeztartó, játéklemezekkel. Ár: 16.000,- Ft. Érdeklődni lehet: 15-18h-ig. Cím: Török Csaba, Budapest, XI. Zólyomi út 44/A. 1112

• Eladó egy C64/II + floppy + MPS 802 nyomtató + 105 lemez programmal tele + joystick + Centridge V. Cím: Szabó László, Hajduszentmárton, Győri u. 14. 1/5. 4220

• Eladó egy jó állapotban lévő C64/II + 1541/II floppy (1 év garanciával) + magnó + cartidge + 3 joystick + kazetta, lemezek, jo programokkal + szakkönyvek. Érdeklődni: Ambrus Roland, Kaposvár, Lósonc utca 4. 7400. Tel. (06-82) 312-304

• C64/II + 1541/II + magnó + 20 db kazetta + 260 db lemez játékkal, felhasználói programmal + cartidge + lemeztartó + joy + porvédő + szakkiradalom eladó kb. 35.000,- Ft-ért. Szabó Sándor, Budapest, XIII. Babér u. 29. 1/7. 1131 (delután)

Amiga

• Legújabb Amiga programok nagy választékban eladók! Cím: Sándor Anila, Budapest, IX. Belvárosi tér 2. 16. 1092. Tel. 2178-812

• Eladó. Amiga 500 (V1 3, 1 MB, óra), TV-modulátor, 3.5" külső drive (garancia), 300 lemez játékokkal, könyvek, joystick, mouse pad. Ár. 49.000,- Ft. Cim: **Kővesdi Tibor**, Vác, Kárpáti u 27, 2600 Tel.: (06-27) 315-886.

• Yo Man! Kéne új stuff, mi? Hát akkor itt van a cím, ahol rendelhetsz: demók, játékok és felhasználói programok C64-re és Amigára! **Rapper of ISCH crew** (Tanos Krisztián), Budapest, XX. Kossuth Lajos 36 V/59 1204 Tel.: 1229-592 (csak üzenet)

• Eladó 1.5 éves Amiga 500, 1.3-as + 1MB RAM (Fast/Chip átkapcsolható) + TV modulátor + szaktudalom + sok-sok egyéb dolog. Ugyanitt Action Replay Mk III, + lövőkártya. Ár: megegyezés szerint. **Kakuk Zoltán**, Vác, Tel.: (06-27) 311-682

• Eladó egy 1 MB-ra bővített Amiga 1000-es számítógép modulátorral, 180 lemeznél programmal, hardware szintű vírusellenőrzővel, egérrel, 1 joystick-kal, szaktudalommal. Irányár: 39.800,- Ft. **Varga Péter**, Budapest, IV. Megyeri u. 206. IX/32 1046 Tel.: 180-9847

• Eladó. Amiga 500 1MB RAM-mal + 1084S monitor + 3.5" és 5.25" külső drive + 80 MB-os winchester + MPS 1230-as nyomtató + 400 db 3.5"-os és 100 db 5.25"-os lemez játékokkal + 2 joystick. Érdeklődni (este) a (06-62) 314-343-as telefonon (**Troján Imre**, Szeged).

• Eladó: Amiga 500 1 M-ra bővítve + MO-NITOR + Modulátor + Joystick + 80 lemez (A-Train, C.v.) 25.000,- Ft. **Vida István**, Kaposvár, Zarányi lt. 8/3 Tel.: (06-82) 313 118

• Amiga 500 (V1 3), 512 KB-os óra memóriabővítővel 23.000,- Ft.-ért eladó. **Takács Balint**, Selyp (Lőrinci), Cukorgyári lt. 18 3024 Tel.: (06-38) 388-133/179-es mellék (lehetőség hívogató)

• Amiga AGA programcsere. **Dancsó Attila**, Békéscsaba, Lencsés 55-57 IV/24 5600

• Amiga 1084S monitor 20.000,- Ft. kis- és nagy külső drive-ok 7.000-8.000,- Ft. Boot-szektor 500,- Ft. lemezek 500-as és 1200-as gépie 80,- Ft.-ért eladók 100-as diskboxok 500,- Ft. **Jancsó Ákos**, Budapest, XII. Arató u. 29, 1121 Tel.: 165-65-34

• Amiga demók első kézből ezen a címen Minden héten 20-30 lemez új utility, packok, trackmok. Cím: **Rapper of ISCH crew** (Tanos Krisztián), Budapest, XX. Kossuth Lajos 36 V/59 1204 Tel.: 1229-592 (csak üzenet)

• Eladó: Amiga 500 + 2 MByte RAM + TV modulátor + egér + pad + joy + 50 lemez + lemeztartó. Mindössze 34.000,- Ft.-ért! Érdeklődni: **Papp Norbert**, Miskolc, Kulich Gyula u. 4/1 3529 Tel.: (06-46) 316-801

PC

• PC-s játék- és felhasználói programok 1000 lemezes választékban! INGYEN!!! **Haár László**, Budapest, XIII. Dráva u. 11 1133 Tel.: 1732-008.

• 1 GB PC-s játék eladó. Köztük a legújabbak! **Dancsó Attila**, Békéscsaba, Lencsés 55-57 IV/24 5600

• PC-s programok INGYEN!!! Válaszborítékot küldj! **Kécs János**, Soltvadkert, Zalka u. 22 6230

• Olcsón eladó egy AT-286/21, Mono VGA, 80-ia duplázott wincsi + longeteg játék és felhasználói program, pl. X-Wing, Etrian III, Microprose Formata One stb. Érdeklődni lehet! 6 óra után. Cím: **Szász Róbert**, Miskolc, Csokonai u. 82 3528 Tel.: (06-46) 380-351

• Eladó új, garancia, minőségi AT 386 DX-40 MHz, 4 MB RAM, 260 MB winchester, 1.2 MB floppy drive, 101 g bill., Sound Blast hangkártya. Ugyanitt vadonatúj programok AT-re. **Rácz Robert**, Tapolcsa, Révay u. 13 2251

Legjobb PC programok széles választékban eladók. **Polonyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71 1204

• IBM programok nagy választékban kedvező áron kaphatók. Cím: **Nagy Zoltán**, Budapest, III. Arminium u. 30 1031 Tel.: 173-0086

• PC-re programcsere. Lister kerek! **Simon Zoltán**, Budapest, XIII. Visegrádi u. 60 1132

Plusi és társai

Commodore Plus/4, 1551 floppy-val, 150 lemez programokkal, magnóval, szaktudommal, joystickkal, aurgósen eladói árnyar: 16.000,- Ft. külön is! **Beregácsi Attila**, Ós, Sallai u. 32. 8161. Tel.: (06-88) 355-512.

• C+4-re lemezek 50,- Ft. kazetták 200,- Ft. áron eladók! **Caernath Zoltán**, Budapest, XVII. Dálnok u. 5 1171

• Eladók! Bővített C16 + 1541/II. floppy drive + kb. 80 lemez + kazetták + 3 joystick + könyvek + 1 tisztítólemez. Ár megegyezés szerint. Érdeklődni lehet. **Uhrin Tamás**, Szeged, Penteler sor 3 6723 Tel.: (06-62) 476-356

• Plus/4-es programok a SU-VI Soft-tól. Minőség, megbízhatóság, design! Cím: **Vida István**, Pécs, Szifágyi Du. 10. 7623 Tel.: (06-72) 323-113.

• Hello! Kell egy penge PLUSI? Alapgep mondottal, magnóval, szaktudommal. Feltétlenül írd, nem bánod meg! Válaszboríték (felbőlyegezve) nem árt, ha van! **Varga Balázs**, Kaposvár, Földvár u. 5 9330

• Plus/4-es programcsere kázzettán! Listát listát küldd! Válaszborítékokat előnyben! Megvan pl. Laser Squad I-II, Dizzy III, Doomdark's Revenge stb. Cím: **Nyeste Roland**, Mezőkövesd, Ady Endre u. 64 3400

• Programozók figyelem! Van itthon 2 db képm. raktáron! En +4-en nem írok mai programokat és nem akarom, hogy kárba vesszenek, ezért odaadom annak, akinek éppen kell. Az egyik egy repülőstb. azot repülés közben (hies), a másit meg némi "his" női melleskét (nruft, Szép képek tehát bele lehet rakni bármilyen igényes programba. Ha kell, akkor küldj egy kázzettát. Válaszbélyegyet nem kerek, viszont vehetsz fel néhány '92/93-as programot. Minden jelentkezőnek elküldöm, ezért nem kell majd egymást lopással vadolni. Címem: **Szabó Sándor**, Mezőberény, Szent István u. 4/B 5650

• Hello! Akarsz egy penge Plusi? Küldj ajánlatot! Alapgep + zöld-fehér monitor + magnó + rengeteg játék + leírásokat + szaktudalom + megymás **Varga Balázs**, Kaposvár, Földvár u. 5 9330

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók '91/92-es Hatalmas választék. Lemezen, kázzettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszbélyegket küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre hegy u. 35 6100

• C16 számítógép memóriabővítővel, magnóval, tárfóval, kázzettákkal és joystickkal. Eladó: 10.000,- Ft. Cím: **Imre Krisztián**, Szepetnek, Kossuth Lajos ut. 73. 8861

• C+4-re lemezek 50,- Ft. kazetták 200,- Ft. áron eladók! **Caernath Zoltán**, Budapest XVII. Dálnok u. 5 1171

Egyéb

• C64-es lemezeset! Egy új CLUB alakult a számokfia, melyben fantasztikus lehetőséghez juthatsz!! Ilyen meg nem volt! Bolyagos választóborítékot (ajánlatokat) küldök listát!! **Petrovics Zoltán**, Veresegyház, Hársfa u. 1 2112

Szereznél AMIGA-zeneket hallgatni, de nincs Amigád? A megoldás minden idők legjobb AMIGAdamo-zenei HI-FI minőségben és sztereoóban audio-kázzettán. Megrendelheted **Ádám Sándor**, Szolnok, Krúdy Gyula ut. 114 5008

• Eladó egy 52-os tyukos balanca. Érdeklődni: **levelben a szerkesztőség címén**

A hónap TOP listái:

C64

Centauri Alliance
Pirates!
Starship Commander
Examination
Strike Fleet
ULTIMA sorozat
Steepwalker
Cool World
A gonosz herceg
The Ormus Saga II

Amiga

Syndicate
Elite 2-Frontier
Dune II
Ishar II
EOB 2.
One Step Beyond
History Line '14 18
Tic Tac Warrior
Civilization
Battle Isle

PC

Betrayal at Krondor
Syndicate
Stronghold
Elite 2-Frontier
Ishar 2.
Day of the Tentacle
Privateer
Larry 6.
Jurassic Park
Dune 2.

Plus/4

Bard's Tale III/Pigmy
Laser Squad I-II/TGMS
Dizzy (P.o.Y.)/TGMS
Battle Chess/Pigmy
Pipemania 2/TCFS
Karateka/Coekay
Supremacy/TGMS
Cloud Kingdoms/TCFS
Goonies/Muffbusters
Grand P Circuit/TCFS

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25"-os lemezek is kaphatók!
Dikó István, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. Tel./FAX.: 137-3193.

COMMODORE GYORSSZERVIZ • Budapest, 175-10-24
XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!

Ukmukfuk! Mi, hogy az mifele beköszönő? Meiges vagyok! A minap akkor egy busz- (angol kifejezésben inkább hagyjuk) megállóban és egy pofa tisztas távolságból okozott guasztal. Azért tisztas távolságból, mert úgy láttam, a vállapján két kis fehér csillag akart majdnem leesni, ma' annyira nem tartotta a cérna. Cornara, cinegéta, mondtam volna, ha még a Cinego (vagy Cznego?) látt volna a kekírúhasok főnöke, így aztán fontolóra vettem, mi nevezivaló van láttam? A fülbevalóm? Az nem lehet, épp a muhkor hagytam el. A Martona a lábomon? Egy flasztanok az nem hiszem, hogy olyan árdakos dolog volna. A bombázó dzsekkim? Voh még vagy három csókán a megállóban, úgyhogy ezt is olvoztam. A, megvan, a polóm! Ezen akadhatott fenn a szomo berátunknak... Tőprengésem közepette befutott az éjszakai 182-es, ozombal lévő „alig” voltak rajta. Kls barátom nagyon jól helyazkodott, ennél jobban nem is pozícionálhatta volna fartájakát az onyámhoz, de még így is tisztas távolságban voltunk egymástól. Az egyik kanyarban azon voltam észio magamat, hogy a zsemben koterészok. Te jó Isten! Villant át az agyamon, hát akkor nokem 3 kezem van. Egyik kezemmel megfogtam a masikat, majd a harmadikat is. Aha, szóval nom zsebtőlval. Fojomot kissé hátrafordítottam, ráögumizó pofajával köjesen az arcomba vigyorgott. Ekkor borult ol az agyam. Vörnyomassom úgy a duplájára omelkedett (no nom attól, a kozo már nem voh a zsemben!), hirtelen dühömben hatalmasat lassítottam rajta, miközben úgy kétszáz ember magiokönyvódosere elküldöttem magom: *vidd a lábam közül a koszos manesural, te rohadt buzi*... Itt a feszűtsűg a tolopontján átlondulve csökkanni kezdett. Főhűsűnk a kővalkázó megállónál elliszkoit, plonkodó kislányok, megvető emberak, megjegyzosokot tevő bunkok és továbbbi egyenlűhasok tarosagaban folytatlam utamat, miközben elmerongtom, agy szende boct abrázoló pólo mifele reakciókat váhhal ki egy tolpörgőti bikában. További konfliktusok elkerűlooo vágett folajánlom megvetalro az őszes CoV pótlómat. Vasarlóm között jogyeket sorsolok ki a 182-es éjszakai járattal...



A CoV káros az egészségre #99

Hi everybody! (Ja es hait Cowboyt-e élsz??) (Ezt a végét valahogy nem értettem — CoVboy) Ittová lett a Különszámából a posztod? (A melléklet 16. oldalán van, ha jól eszemem — CoVboy) Tár csak nem ruglak ki? Vagy nyugalas közben el nézéd, hogyan rontjak le az újság írnagyait? (Nem tudom, te hogy vagy vele, de en nyaralás közben maa ímag-zast ezoktam foglalkozni — CoVboy)

Reinélén, ezt pótolod (Vagy megosztalak benne- leket kemény 100 Fiól Választhatasz.) (1.188 akart lenni ez a 100? — CoVboy)

„Sajnos” Mezőtűzig is előt a CoV sőtét keze, úgy hogy lóitet, hogy linén váltom be a lenyegetést. (Ez valami új váfó? Menni most a névtereka a lenyegeteadeonk? — CoVboy)

A 32 számot olvasva állott az eszembe egy ker dős (A tekerke lista e levélkapcsán)

Nem gondolkodtal meg azon, hogy a „Fekete lis lásalú” közűl miért nem hírdetnek nálat? Én turlok egy letelezésűg inszoldási, de csak sügva mezem elmondani nekud, lehet, hogy náluk meg épp le vagy FEKETE LISTA! (En la augok nekud valamit: nálam eddig aem lehetett hírdetni, úgyhogy az***k rá, kinek vagyok a tekerke lilejen — CoVboy)

Különbén údvőzők mindenkit, mint már a lentekben olvaslatad Oóóóóóóóóó! De neveltetin vagyok, meg bu sem mutathoztam My name is Zsolt Molnar alias SHO-T

(Molnar Zsolt? Ki mei itt DoT barátom nevevel vizezeélni? — CoVboy)

Hogyhogy az kicsoda??? Hát ÉN! Na mindig. Majd egyszer büszke leszel arra, hogy a Bigsho l levelel bírtokod

Ja, míg el nem telejtum stela územ, hogy gyere háza, mert kilyukadt a lúrdókád

(En meg Békának úzenem: az én lúrdókám mind- dig le lyukaa volt, úgyhogy a két azep azoméem nem fogok hazalátni — CoVboy)

— CENSORED —

Na, Páfi Bigsho T

CoVboy: BigSho-T leveleának masodlűk reazeben újabb Dallas epizódokel veteti papírra, melyből csak annyi maradt meg bennem, hogy Ray-nek pálon a szája és Bobby ezt úgy kőzölte, hogy: PEDIGREE PAL. Egyezőval BigSho-T-nak la megártott a CoV olvasása. Jelenletem lehál úgy tünik, továbbra aem haazontalan. Tenyleg! A Pedig Repál helyen nem magyarosabb ez, hogy Pedig Repazik?

C64-es vírusgazda

Helló KOVboy (Jajj, ez bancaa a fulemet — CoVboy)

Épp ez jutott eszűnkbe nekem, hogy nil vóna, ha levelet írának néked. Gondolom, vilátozva mone- külsz az illen a drive behatolás ellen, ami meg- maradt ugyan helyen tovább írja a szűku álló- mányt (A tohos trizeket a gyenge lehozam miatt már kvágták)

(Ezt most vegyem esertesnek? — CoVboy)

A C64 es vírus meseje:

Egyszer volt, hol nem volt, kiuplani egy lúmet (történelesen a sajátom volt, de visszakaplam) — ami persze még mindig történelesen a *Marinoz Mission* volt történelesen boraklasi a drivebe, ami történelesen kinkart lőtes közben. Történelo- sun hírbá kapcsolom ki be, ite a drive alszalt (Tők jó szo ez a drive drive, drive, drive. Na most

megnyugorlam) Ekközben olvasgattam a Cov 17- el. A történet ugyanaz, a szereplők (törpénote- sen) mások. Nekik a vírus szó lészik. Némi utána- járassal kibontakozott előttem a megoldás gyö- nyörűsége. Na, nem a Főles szekerstűségétől, hanem történelesen a szám toch lancia magyálta el. Persze: én is becsokiztam, hogy vírus így, meg amugy. A lánának azért inkább nem írtam ki — tszda szemcső —, mellé kapcsiból hülyének nézett volna. Tehát a „vírus” lemez *Maniac Mission* valószínűleg tartalmazott némi pod vagy koszt, amit szemmel nem ignázni lehet látni. Persze a drive jóindulataun lőbzitja a lejjel. Ezután aztán lehet várni a pgi-t egy ideig. Két megoldas van

1. Ha garanciális a gép, vagy sok pénzűnk van, neadjisten nem vagyunk 100%-ig meggyőződ- ve zsenális hozzáértésűnkől, akkor adjuk szervizre az egységet.

2. Ellenkező esetben lapokat a burkoló lúdellet- felőtte azért nem árt kicavarani a rögzítő csava- rokat) és megkeresni a lejjel. Ezt némi szemle- lődés után a 0-nál nagyobb IQ-jú játékosok megtálatják. Ha megenni, akkor beraksz egy le- mezt, és biztosan segít. Ha így sem látsód- ning, akkor nyomás a szemészetre, mint ko- mely bajok vannak. Ha megvan a lej, akkor fogd watta, esetleg egy ág használt PZS, vagy libressa lampom + (első plusz), némi nyulnyál vagy csigakópiát és tszít le. Én azél 96%-os alkoholl ajánlok. Bár egy kissé reme- ggett lőle a kezem, meg duplán láttam befog- lam az egyik szemem és ináns jó volt minden- de tszűltöttem

Ezek után meg ne szured össze. Próbáld ki, hogy jó-e. Ha jó, akkor rák dősz. Ha nem jó, akkor is meilel ad Nekem 3 lelt lők tszta. Ha ezután so- jo, akkor más baja van. Esetleg egy Virus. És ak- kor az isten övja a C-64 es lőbert CoVboy: Hal az biztos, hogy ha van olyan, aki komolyan veszi ezt a C64-es vírus dőgot, az csak alulol úti meg ezt a bizonyos nullas IQ színtal. Ha lehet, egy játék betöltése előtt meg- bíztos, hogy jó volt a drive, és közben acta be a kulcaot, úgy egyetérték azzal, hogy eidema- aebb a 2. poniban leltakkal kezdni. Azt vizezni nem ártam, hogy ha jó, akkor miért rakjam óasez, mi köze annak témának az én inlim dő- galimhoz? Mellesleg a májad nem adod köl- cedő? Neked már 3-ra tolt lizist lant? 96%-os al- kohol után nekem meg maansp 11-kor is homa- lyos

Más. Olvasgattam a Covban a PC sek hancuozá- sal (Halled HANCU? Mar a la neveddel is vizezeélnék? — CoVboy) Nem mintha én érdekel- ne, de remélem, nem mar lant sokáig Ennyi erővel lehetne vilázni a 64-től is. Ez már sokkal több olvasót érint.

Jobb vagy bal kezzel kapcsolom be a gépet. És lőleg melyik upál. Ez a leltolassága kérdés is megér 2 oldalt. Főleg, ha a procik kiatúsan annyil- lúttak vilázni, vagy esetleges részletrdeksen annyil problémázni. Ez ezeken felbuzdulva eso- portokba lőmörölmi, majd egyenlősz szdrú. Értől ennyi! Maradok továbbra is lú olvasotok!

K. Leslo, Dunanewscilyből (Jó, akkor vizezzünk! Mennyit adaz a Getto geped? — CoVboy)

Néhány szegedi szegedi száim!

lo T. olvasdslow (Szervasz CoVboy!) Jótum a lőtűrű, me' abbair lú az őrtűrű!

Na akkó' kezdők CoVboy! Nyilbáld ma' meg a leveleket (Arre a papírkivágóedlra gondoloz? 4-5 evaa koromban jó jálak volt — CoVboy)

Meéde nem lehet egy értelmes, sujelmes, tejel- mes, napelomes levelet olvasni. Ha akkordod a- zivesen(György) sngnek a levelek szetválogalásá- ban, az RNI) ni meg kifogastalan (a pótam meg befogastalan). Egyebéknél asszem nem tszok ha- az! mondom, hogy a CoV az egyeffen lűsági lúp, ami élvezetű (de ha ara gondolsz, amire én, ak- kor egy ioh*** puzvazt vagy!) (Rohadt perverz vagyok! — CoVboy) mind nyitkvezetis (ugye megmondiam — CoVboy), mind latalomra. Ne engedjetelek a köznyomátsnak, hogy egy 12 lőrás legyen pro CoV, mert én spec. ki nem alhatmám ha egy-két Adósd megszűltől kedvéért a lapot egy lőlás lőlene meg (O K, tszok egy kicsit). (Ezt vettem észre, de azért kősz hogy eegitni akaraz a szetválogalásban. Küldhelem azt az adagot, ami a CoV 37 halao bunióján lavó lőton lálhaló? — CoVboy)

Mellesleg ez a lőmatum nagyon lészik, imadok lúpozgatni oda (kicsit)vissza(sormentés) — és mindig háluotl kezdve (mar egyszer úgy emlé- kizam lizáztuk ezt a perverz kérdőit — CoVboy). Mellesleg nem gondolod, hogy ez a CoV vásárlás-előfizetés téma egy kicsit lejárt szám? Tetszik, ahogy a nádsok leveleim ni vőle menyekel kihagyd, elvégre a levelezési roval nem kizsoklás-szadista-nimzista szolista trappia- ta viládlóm (Boes, lú lőwdrík) Nem szeméreni, ha az amugy is keves helyen egy kőlőteq Xtra Mócsing zűmmög, ázzandit egyhelyeben meg lóga + lőmzon lúpi-kardelHaNYaS kőni olvasom, amugy is a kőlőten marfiaságok érdekelnek a lőgjobbán (Akkor moel boidog lehetaz, bai nem lartom kizartnak, hogy maok véleménye szérni a Te lőmanoyd leaz egy kőlelajú Xtra Mócsing zűmmög, ázzandit egyhelyeben meg lóga + lőmzon lúpi-kardelHaNYaS — CoVboy)

Masfias ol ósdás

Jó volna az őszes megjeleni (ha nem jelen meg az se baj) CoV burcolapjának azon részét, ami- lyet a száml (gyornu) alomsósz lőstőzét eszre vesz, ha lúpillant, a buról belöl lőlere osszegyuj- tem. A C=64 es bóról nem óhujánám két szip szemem lűszre wazmala kőpni, max. ha az előző mngidim CoV burfőtlőn C=PLUS? 4 es lőtó van (az meg lőtaglőzűbű volna, ha magának a gépnek (meg mindig C= +4) a csásos időhál vlnem el- zeklun a lál) ol bóról papírol lām eső tenyben!) (Ej, minő kőlőti kép. Felviteaad morzáit villam- kēni caepiak al agytokervenyam ezenzorein, am- kel oobol aem etek egyet a dologgal. Egyezed az őszes megjeleni CoV bórőtlőn lőtoja nem ferne a bóról belöl lőlere, csak az egaaz odalsra. Ez a kőlebb probléma. A nagyobb az, hogy mo' kell má' megin' masokkal példálőzni. Egyezel mintha má' lezartuk volna ez ilyen óazehaazontlőgáodál. — CoVboy)

Új bekezdés

Jó volna, ha megint lőkőzölőnelek a lapban megje- lenit PIIG e lőstájat, mert nem tudom, hogy most kőlőtem e sz Alone In The Dark leltásút, avagy sem? Az elsősegélyekkel ugyanaz az aggályom CoVboy! Legjobb galya az aggályu, mert rang- lődő. Szóval melyikre gondoloz az Alone 2-ra? Az jóhal. Lúsa peraze lősz, annak rendje, modja azerint ev vegen, ea az Evkőnyben la Ez utob- biban vagie leaz Előadagely liala le, mert mai oly eokan lőnyotak. Ottol

mot, a a vegan meg előadod, hogy meg kellett
küzdened egy CoV megválasztással. Azért
közösi a meséd után! Jól azóráztunk!

FÖRÖGÖKINPAD

Hold CoVboy!

Mostanában van egy csomó jó ötletetek (pl. PC pigtechnika, a nyári különszám stb.) A memóriaműködésről szóló cikk sok hasznos infót tartalmaz, de még kihatároztok pár dolgot a WEAT-AT-101-es ezen dolgoktól. Azt úgy látjátok, hogy a WEAT-AT-101 egy képlettel való dolog is biztos hasznos volt, de szemérem már elég sok olyan program megjelent, ami megoldja ezek megküldését, kivételként a VGA-kártya programozásáról is. Illetve a WEAT-AT-101 pár (C) (i) e deniét. Nem ártana ilyen fogalmakat tisztázni, illetve bővebben írni róla. BBS, igen, ez nem nagyon értem (nagyon nem értem). Most idezok az egyik (ősközei) CoV (19)-ban lévő News-ből. Apró, ha már úgyis a PC-nél tartunk, akkor a PC-sek nek meggyógyul, hogy bármelyik epizódi BBS-ből (vagy havi swapperből) letölthető... stb. A BBS-inél, de, de a swapper?? Ehhez is kell módni? vagy mi van?

Kubiszyn Viktor, Bp.

CoVboy: Drága, kedves, atanyos, dédkori barátom. Ahhoz képest, hogy egy 286-os AT-ből(?) tulajdonosa vagy, leveledből azt gondolom ki, némi fogalomzavarban szenvedsz. Ez végül is gyógyítható betegség, amha a legjobb orvosilag a CoV néhány héten belül meggyógyul. '93/94-es Evkönyve. Orulunk, hogy találkozik a PC-Info rovat belsője, de a modema leme (BBS-ek stb.) annyi oldalt elvitt volna, hogy ezt inkább atpasezoltuk az Evkönyvbe. Ott meg fogod találni kérdéseidre a választ. Tenyit, befizetted már a csekkel?

Tiszti Szerkesztőség!

Azt szeretném megkérni, hogy a SAM-be jöj-e az Amiga programok, és hogy a lemeztől nem lügg-e? Itt igen, akkor milyen lemez jó hozzá? Ha SAM-be nem jöj az Amiga programok, akkor milyen géphez jöj, és hol lehet beszerezni, és kb. az árak? Ha viszont SAM-be jöj, akkor mi-milyen kell-e? és hol? Még azt szeretném hozzá tenni, hogy kb. 2 hete letöltöttem egy levelet az akciós szelvényről, és még nem jött a válasz. Tovább szeretném megkérni, hogy létezik-e még Spectrum klub, továbbá azt, hogy lehet-e kerestetni?

Tisztelettel: Lengyel Olivér, Nyíregyháza

CoVboy: Helló Olivér! Jaaa jól van? Hogy-milyen Jaaa? Hat a Mona. Na jó, ezt hagyjuk. Most felkötöm a nyakkendő, mert komoly szakmai vélemény fogok alkotni. Tisztelet Olivér! Nemcsak SAM-be jöj az Amiga programok, hanem kb. 45%-os arányból is, érdeme kipróbálni. Hogyne függne a lemeztől, van olyan, ami csak 60%-ból érkezik. Jó hozzá pl. a DOORS, vagy az ERSTE ALLGEMEINE VERUHSICHERUNG legújabb albuma, hatalmas határolást adományoz. Természetesen ha SAM-be nem jöj az Amiga programok, akkor oldaltól biztos jöj min-

den Amiga. Baszerzauk ugyeben bongaard az az újagban a hirdetekek, aruk atol fugg, kinek mennyit tudjak elaszt. Egy 73%-ból az új programot fogd biztos nagyon meg fog-nak kaazálni. Ha SAM-be jöj, akkor érdeme dket megvan, mert akkor biztos letezik. Az aruk megint csak atol fugg, talainak-e olyan bal-kezt mint ta vagy, aki jo sok penzeke megad-ele. Miféle akció az elvenyől melezaz? Anol, ami a SpV 25-ben, vagy anol, ami a CoV 15-ben jelent meg? Az egyik úgy 4 éve, a másik meg úgy ke-e tel-eve jelent meg. Szerinted meg mindig versenyben lehetnek azok a magianda-leal felteletak? Mert nem itál inkább a Computer Maniak? Spectrum klub letezik meg, van egy pár címünk Romanból, ha kell, azvezen elküldjük. Kazzet letal rendeln, PUF magfelel? Csak neked kettazent, tudom, hogy ezt az ajánlatot nem fogod vlagazastanulni... maximum megkérde, SAM-be jö-e?

I Cím!

Hogy meglegedéssel olvastam az 41. 36. és 37. oldalát! Ez kell a játékos kedvű humanoidok-nak! Javostom további vitafórumok tartását az alábbi témákban.

- Birkapcsolt PC-konban lügg-e a harddisk? Az első leteletől hivatkozhatni a mezőgazdasági, kémiai, és társadalomtudományi diplomáján és megiskolnára (Bp. 1. 1/2 oldalán), hogy általánosan lügg-e. Utána lügg-e egy 2. oldal leteletől indult cikk, amelyben egy LPTOP tulajdonosa kérésre vonja az előző humanoid szelvényt képességről, mivel az évében időnként jött.

- Ki mit hallott a sarki közteretben? Kattog-e a billentyűzet? Első cikk egy önmagát hozzárátótnak mondott próbi kitért, hogy az egy-ütle-kattog, a második nyavog, de az ő billentyű-zete meg se nyílik. Aki nem hisz, személyesen elnehezelt hozzá nyomkodni, és meghallgatja a csöndet. Utána egy újabb cikk ismertet a kat-fogas okait gyártási hiba, mechanikus eredetű zaj minden billentyűzetre piezo-hangszóró lett telepítve, az előző humanoid a homályos, mivel nem is billentyűzött, hanem keyboard.

1 szöveggel 100 ezt a levelet bővíteni kell!!! Az egész emberi lét az értelmes, nyit, parafen-láns vita van a végtelen univerzum ismeretén, de illusztrációs távlatok felé. Előre az Armstrong által kitaláltot írni!

U.F.O.

Utókezdés. A CoV 34:1 alapján ez áll. 418 000 betűt tartalmaz. A 'betű' értelmezése okoz problémát, bele van számítva a SPACE, CR, LF stb., mert az nem betű. Hahogy azt választod, hogy számol-jam meg!

CoVboy: Nagyrabecault U.F.O. I Ez most mi akar lenni? Undok, Felelőtlen, Oktató, eszeleg Utó-lógus, Farprobakkal foglalkozó Orvosatan-hallgató? Tőlem aztán lehet az egyszerűen Ufo-le, akkor sem tudok navatni klacé arótfetett hu-

morod. Tudom, hogy a magadéja Plus-4-esek (na, kitaláltam, mi?), de úgy általában a 'nem-PC-sek' körében gyakori ellentét az a 'na, 'okos' emberek szakmai vitája. Ezranyu aggályaidat bizonyos mértékig enla oztom, ea megpróbálok hinni a fiukia, ha talat a jövőben megfialodott lektorat anyagokat pakoljanak az újagba, így elkerülhetők a gyakori nem is annyira ok nélküli viták... Utókezdésedre (vagy inkább Utókezdésedre) hivatalból azt kell mond-jam, nyomdahiba volt. Ettől függetlenül majd va-azek egy letelet 1.0-nak, hogy a kszaklet aa a betű közötti különbségek tárgyában egy kicsit kupálja magát. Ez utóbbit természetem nem hallot-tad.

Csok CoVboy!

A CoV 35 szama után (pontosabban Kresztán Hatalnak levelet) en is úgy éreztem, ebben a Minu-tumban, hogy gazdagítani kell szerény CoV pos-talát a női nem által írt levelek!

I have got a question.

— Nő! Kapd a CoV humorát! U jót írtam az új (aranyat), because en is szerettem elképni. Külö-pontos nevi, címe!

Ha eni nincs lehetőség, hogy összeponon 1/10-nként ne vesszen karba, add hozzá a következő CoV-ban a PHOTOGRAPHIYADAT!

Gondolom más is értheti nek! Vagy tán azert nem lesz-e közze, mert a borostyan CoVboy-eni let-tán lügg-e székbe lognának a nyomdászok? Ilyen? Ha nem, bizonyítsd be az ellenkezőjét!

U! Közze, hogy letegetted!

U!2. Bucsuzó! Itt egy vicc, természet örösz nek! CoVboy-bólba megy. A pénzáros kerdez

— Mit adhatok, mam?

CoVboy: Kerek! I leti lusi!

Pénzáros: I leti lusi???

CoVboy: Iger!

Pénzáros: De uiam, a lusi kilóiban nőt!

Másonn CoVboy-utá-bólba megy

CoVboy: Kerek! I leti lusi!

Pénzáros: Már legnap is megmondtam uiam,

hogy a lusi nem lehet lusi-ben mért!

CoVboy: A következő nap is elmegy. Uia! I leti lusi kár. A pénzáros már úja, ezért ezt javasolja.

Pénzáros: Uiam! Csak-műnk szeretni! On lusz a pénzáros, en meg a vevő.

Pénzáros: Kerek! I leti lusi!

CoVboy: Hölgyem, hozott úvegát?

Na, milyen volt?

Udy: Alms Woman Group, Nelli Melania, Bp.

CoVboy: Nicaak egy újabb Mel(f)ual! Onlok, hogy letezik a FLU-m. Sajnos most jön a tél, így általában vastag nadiagot viselek, ezoval eleg nehez lesz atkapnod. A pontos nev az cím ott van az Impieazumban, úgyhogy oazeapitol 17.- Ft-od nem vaazott karba. A PHOTO-ORAPHYAMAT nem tudom közze tenni, mert minden film elég, ami idom közze, lalan a FLU-m az oka. A viccet már hallottam, de ha ha valaki nem lami. Mel(f)ualag csak neked la.

GAMES CENTER

Programajánlat — 1993 november

C64: ACID RUNNER — kódé runner — 118 / ARGON FACTOR — szöveges — 290 / BADLANDS — AUTOVERSENY — 209 / BARD'S TALE III. — RPG — 45D / BATTLE OF BRITAIN — stratégia — 191 / BOMBAMAD — logikai — 137 / BUGBOMBER — logikai — 257 / BUNDESLIGA 2 — manager — 123 / CENTAURI ALLIANCE — kaland — 75D / CORYA — szöveges — 252 / CYBORG 2000 — 3D akció — 136 / DETONATORS — ügyességi — 228 / DRIBBLING — foc — 221 / FLEX+ — TILT-TOLI — 135 / HEAVENBOUND — ügyességi — 144 / HIDIHOOD — ügyességi — 147 / KARAMELZ CUP — jégkorci — 15D / KILLED UNTIL DEATH NYOMOZÁS — 25D / KILLING ROAD — lövöldözés — 133 / LAW OF THE WEST — kaland — 25D / LENITIVE — PARBAJ — 222 / LOGIK — tádatologató — 133 / LORDS OF CHAOS — kaland — 344 / LORDS OF CHAOS 2 — kaland — 273 / MADRAX — akció — 166 / MAGIC STONE — RPG — 128 / MATRIX — logikai — 238 / MAZER — ügyességi — 148 / MORIBUND — logikai — 15D / NEW JUMP — logikai — 161 / ORMUS SAGA 2 — RPG — 35D / OSTFRIENDSLAND GAMES — ügyességi — 15D / PAIR OF MEMORY — memória — 147 / PARSEC — lövöldözés — 15D / PILE UP — logikai — 220 / PLAY A MATCH — tenisz — 137 / PLIS — logikai — 141 / PRESS SCOOP — szöveges — 150 / PSY KAOS — ügyességi — 444 / PUNICA-GAME — ügyességi — 406 / QUARX — logikai — 222 / ROBBD — máskéziós — 110 / SALVA KID — ügyességi — 150 / SCEPTRE OF BAGHDAD — kaland — 15D / SEACOMMAND — akció — 162 / SESAME ST. — nyomozó — 15D / SHARDS — logikai — 133 / SOCCER CUP 2. — monedzser — 156 / SPACE DUELL — párbaj — 15D / SPACE QUIZ 101% — vetakodó — 15D / STAR CONTROL — stratégia — 136 / STARSHIP COMMANDER — STAR TREK klón — 15D / SYSTEM — ladioló — 280 / TAMER — lövöldözés — 162 / TENPACT 2 — lövöldözés — 278 / THINK FAST — memória — 141 / TIMELORED'S AMULET — szöveges — 114 / TRACER — lövöldözés — 113 / TRAIL WEST — stratégia — 149 / ULTIMA I — RPG — 15D / ULTIMA II. — RPG — 25D / ULTIMA IV — RPG — 45D / ULTIMA V — RPG — 85D / ULTIMA VI — RPG — 65D / VERMEER — szöveges — 151 / WASTELAND — kaland — 45D

Amiga:

Battle of Britain — stratégia — 2 lemez / Celtic Legends — stratégia — 2 lemez / Cow Wars — akció — 1 lemez / Dune 2 — stratégia — 6 lemez / Elito 2., Frontier — úrhajós — 1 lemez / Galdregon's Domain — kaland — 2 lemez / Home Alone — akció — 2 lemez / Ishai 2 — kaland — 3 lemez / Legend — kaland — 2 lemez / Lord of the Rings — kaland — 3 lemez / Lost Vikings — akció — 2 lemez / Morph — akció — 2 lemez / Star Control — akció — 2 lemez / Syndicate — stratégia — 4 lemez / Telecommando — akció — 1 lemez / Terminator 3 — akció — 1 lemez / Ultima III — kaland — 1 lemez / Wind Commander — szimuláció — 3 lemez

PC:

Battle of Britain — stratégia — 722K — C.E.V. / Bellayal al Kiondri — kaland — 8HD — V / Dark Queen of Krynn — kaland — 2HD — E.V. / Elito 2, Frontier — úrhajós — 2HD — V / Flashback — akció — 3HD — V / Miglit & Magic IV — kaland — 7HD — V / Might & Magic V — kaland — 11HD — V / Sleepwalker — akció — 3HD — V

A megrendelés feltételei nem változtak, a CoV 35, 36-ban olvashatók, vagy felbélyegzett válaszboríték ellenében megküldjük teljes listánkkal együtt.

GAMES CENTER (COM-WARE Kft. címén), Postacím: 1519 Budapest, Pf.: 363.

(1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u.8.)



COMPUTER Karácsony

1993. december 11-12-én 9-19 óráig
A Budapesti Műszaki Egyetem Aulájában
(Budapest, XI. Műegyetem rakpart 3.)

Sokaknak már nem újdonság, hogy minden év decemberében megrendezésre kerül az országos számítástechnikai kiállítás és vásár. A rendezvény szervezője, a Csokonai Művelődési Központ az idén is várja a számítástechnika rajongóit. Az 5000. fizető vendéget ebben az évben is meglepetés várja.

Programbörze, csere-bere. 50 géphely, egy asztal egy órára 100 Ft-ért bérelhető, egész napra bérlet esetén 30 % kedvezmény.

Az idén is bemutatásra kerülnek a szakmai újdonságok, video kivetítő ernyőn.

Asztalfoglalás és információ: Csokonai Művelődési Központ, Budapest, XV. Eötvös u. 64-66. 1153.

Tel.: 1690-495, Tel/FAX: 1892-240.

**Keresd a CoV etandját is! Ott leszünk, ahol tavaly voltunk: a földszinten, a pénztár mellett balra. Örült CoV-póló vásárt tartunk, valamint folyóiratokat és szakkönyveket ezerazhetez be jelentős kedvezménnyel, csak a rendezvény ideje előtt.
A CoV előfizetését a helyszínen is megteheted!**

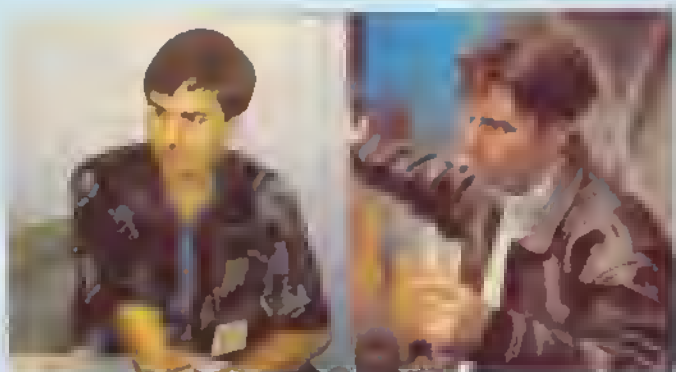
PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt leírt képeken 2 angol programozó látható. Az a közös bennük, hogy mindketten a repulós/űrhajós témát kedvelik, s az ilyen témájú játékok fejlesztésére fordítják minden energiájukat. E havi rejtőnyünk első része egy kakukktörzés. Az itt felsorolt 5 játék közül melyik az az egy, amely nem az ő kezük alól került ki? A helyes nevet külön levelezőlapra beküldők között 5 nyertesnek 1-1 CoV pólót sorsolunk ki. A lapra írjátok rá a mereteket is (S, M, L, XL, XXL).

Elte 2
Strike Commander
X-Wing
Wing Commander
Privateer

Extra nyeremény: Azok között, akik a levelezőlapra a helyes megjelölés mellett ráírják a két űr nevét is, külön sorsolást tartunk, melyen 1 db. CoV ajándékcsomag tehető gazdára (benn: SPV sorozat, CoV sorozat, PC-s játékok c. könyv, CoV póló és 1 doboz mágneslemezt).

A helyes megjelölést a CoV 39-ben, a nyertesek neveit pedig a CoV 40-ben tesszük közzé.



Folytatódik a ZZZUPERRR

CoV Póló

akcióóóó!!!

Folyamatosan bővülő mintaválasztek!

S, M, L, XL és XXL méretben

Ára: 499,- Ft + postaköltség

Megrendelhető utánvétellel a befűzött levelezőlapon

P01

P02



ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1125 Budapest, Királyhídi út 2.

Tel.: 156-6790, FAX: 251-2385

1135 Budapest, Szent László út 74/A.

Tel.: 149-6165, FAX: 251-2385

1191 Budapest, Katika út 9.

Tel.: 147-0625, FAX: 177-9419

Commodore Amiga 500	29.990,- Ft	4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	3.890,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	29.990,- Ft	Képfelhatalozó + RGB Splitter	13.900,- Ft
Commodore Amiga 600	29.990,- Ft	Mouse joystick automatikus kiválasztó	1.990,- Ft
Commodore Amiga 1200	49.990,- Ft	Real Time Clock for Amiga 1200	2.490,- Ft
Commodore Amiga CD-32	49.990,- Ft	C-64 / C-128 Joystick Mouse	1.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 40 MB HD kábelrel	21.990,- Ft	C-64 / C-128 C1351 Mouse	2.490,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 60 MB HD kábelrel	24.990,- Ft	Swifty Amiga/Atari Mouse 3 gombos	1.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 80 MB HD kábelrel	28.990,- Ft	C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 120 MB HD kábelrel	36.990,- Ft	C64 Action Replay Mk.VI.Pro. + kézikönyv	5.900,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MD	319.000,- Ft	NORIS MD-80 3,5"-os lemeztartó (80 db-os)	420,- Ft
+ 4MB RAM modul	33.900,- Ft	NORIS DB-100 5,25" lemeztartó (100 db-os)	420,- Ft
Commodore Amiga 4000/030/4MB/120MB	209.000,- Ft	Noris ügy 18" monitorfilter	1.490,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	4.990,- Ft	Noris halos 14" monitorfilter	400,- Ft
Commodore C-64/II	13.990,- Ft	Noris porvédő Amiga 500/500 Plus	890,- Ft
Commodore 1541/II Floppy Drive	7.990,- Ft	Noris porvédő C64/II.	590,- Ft
Commodore 1802 monitor C64-hez	24.990,- Ft	Mouse pad	220,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	23.990,- Ft	Soundblaster Pro-2 Datax hangkártya	19.900,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	29.990,- Ft	Soundblaster 16 ASP DeLuxe hangkártya	32.900,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	29.990,- Ft	Rocky Genlock for Amiga	9.900,- Ft
Commodore 1940 Multisync monitor	49.990,- Ft	Rocky Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
Commodore 1942 Multisync monitor	54.990,- Ft	1,76 MB HD külső drive Amigához (QS2+)	16.990,- Ft
512 Kb óras memóriabővítő	3.990,- Ft	Rocket-382 3,5" Amiga slim külső drive	9.490,- Ft
2,0 Mb óras memóriabővítő	8.900,- Ft	Rocket-382 3,5" Ivory antivírus Amiga drive	9.990,- Ft
1,0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	8.500,- Ft	Rocket-382 3,5" Black antivírus Amiga drive	9.990,- Ft
1,0 Mb-os óras chip bővítő Amiga 600-ba	6.900,- Ft	Rocket-362 3,5" Amiga betető drive	8.500,- Ft
NoName 3,5" DS/DD lemez	550,- Ft	Rochard HD kontroller A500/A500+	17.900,- Ft
NoName 3,5" DS/HD lemez	790,- Ft	+ 80 MB Hard Disk	24.990,- Ft
NoName 5,25" DS/DD lemez	200,- Ft	+ 1 MD Simm RAM	8.990,- Ft
Maxell 3,5" MF2-DD lemez	750,- Ft	Midi Amiga Interface	3.490,- Ft
Maxell 3,5" MF2-HD lemez	1.390,- Ft	Handy-Scanner + Interface Amigához	14.900,- Ft
Maxell 5,25" MD2-HD lemez	790,- Ft	Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
Fuji 5,25" MD 2DD lemez	330,- Ft	Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.490,- Ft
Verbatim 5,25" DS/HD lemez	650,- Ft	Trackball Amigához	3.590,- Ft
BASF 5,25" MF 2DD lemez	330,- Ft	3M DC2120 Streamer kassza	2.900,- Ft
Prorex 3,5" DS/HD lemez (11 db/form.)	1.190,- Ft	Amiga Eurocart kábel	1.190,- Ft
Prorex 5,25" DS/HD lemez (11 db/form.)	395,- Ft	Amiga Magazin (nemzet) újság	490,- Ft
Amiga Action Replay MK.III. + kézikönyv	9.990,- Ft	Power Play (nemzet) újság	490,- Ft
JOYSTICK-ok:		Quickshot QS - 130F Python1	850,- Ft
Quickshot QS - 113 IBM	990,- Ft	Quickshot QS - 137F Python1M mikrokapcs.	890,- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1.250,- Ft	Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrokapcs.	2.890,- Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2.790,- Ft	Quickshot QS - 149 Intruder1	2.690,- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3.490,- Ft	Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990,- Ft
Quickshot QS - 101 I.	450,- Ft	Dynamics Competition Pro 5000	1.090,- Ft
Quickshot QS - 102N II.	580,- Ft	Dynamics Competition Pro IBM	3.990,- Ft
Quickshot QS - 102P II.Plus mikrokapcs.	650,- Ft	Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1.490,- Ft
Quickshot QS - 111A.II. Turbo mikrokapcs.	790,- Ft	Dynamics Competition Ster Mini	1.990,- Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1.390,- Ft	Dynamics Competition Special Mini	1.690,- Ft
Quickshot QS - 129F Flightgrip1	750,- Ft	Dynamics Competition Transparent Mini	1.690,- Ft

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!

Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.

Videkl vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat! (Állítási idő: 1-2 hét)

A fenti árak 1993. december 15-ig érvényesek!